Eastenwest

Le Webzine du Jeu de rôle

Numéro 22 - juin 2011 - Spécial Chroniques de Katura, tome 2

Une nouvelle Aube

Voilà enfin la seconde partie, de notre numéro spécial Katura. Cet opus est constitué intégralement d'une campagne divisée en deux parties; à moins que ce ne soit trois, ou peut-être même quatre... Pour des raisons inhérentes à l'historique de l'écriture, la chose n'est en effet plus très claire. Rédigée à six mains (ce qui fait toujours deux de plus que Vishnu) et en deux étapes - la première avec Mario et la seconde avec Pierre - son écriture date de quelques années maintenant, la publication ayant été différée pour suivre celle de notre précédent numéro Katura. L'intrigue centrale de la campagne, bien qu'elle se déroule entièrement sur le monde de la nuit et compte son lot de vampires et autres loups garous, repose en effet sur l'organisation de pirates développée dans le précédent numéro.

Nous avons conscience d'avoir pris "quelques libertés" avec l'univers de Marion Poinsot en essayant toujours de ne pas trop le malmener tout de même, et surtout de respecter la sacro-sainte règle du "veuillez laisser l'univers dans l'état où vous l'avez trouvé en arrivant, merci". Il est vrai que nous donnons ici aux joueurs l'opportunité de détruire irrémédiablement ou tout du moins de mettre à mal l'équilibre d'un des monde de Katura (et pas des moindres), et celà deux fois de suite dans l'intrigue s'il vous plaît, mais nous offrons aussi tous les éléments qui permettront de rétablir l'équilibre initial, ou presque...

En dépit des spécificités de l'univers de Katura, et plus particulièrement celles du monde de la nuit, nous pensons que l'intrigue pourra être aisément retranscrite dans d'autres univers de jeu.

Je finirai en rappelant la présence dans nos tiroirs d'un autre numéro quasiment achevé, le fameux "spécial oursins" qui n'attend plus que les illustrations et la mise en page pour sortir de son trou. Si d'ailleurs vous souhaitez participer à cette piquante aventure en nous envoyant vos textes ou vos illustrations nous en serons enchantés.

En espérant que vous prendrez plaisir à la lecture.

Le redac chef

Sommaire

3 Une nouvelle Aube

11 Le soleil est dans la boîte

15 Libera Me

21 La renaissance de Strix

27 La fin d'Argol

37 Chaque chose dans sa boîte

49 Glossaire des termes Katuriens

Rédacteur en chef
Benjamin Schwarz

Textes
Benjamin Schwarz, Pierre Carmody et Mario Heimburger

Illustrations, couverture et BDs
Justyna Jedrzejewska

Corrections
Elisabeth Thiéry, Olivier Dupuis et Yannick Lebret

«Les Chroniques de Katura»

Jeu de rôle et univers créés par
Marion Poinsot
http://www.chaelle.net/

édité par
Lupus Ideis
http://www.lupusideis.com/

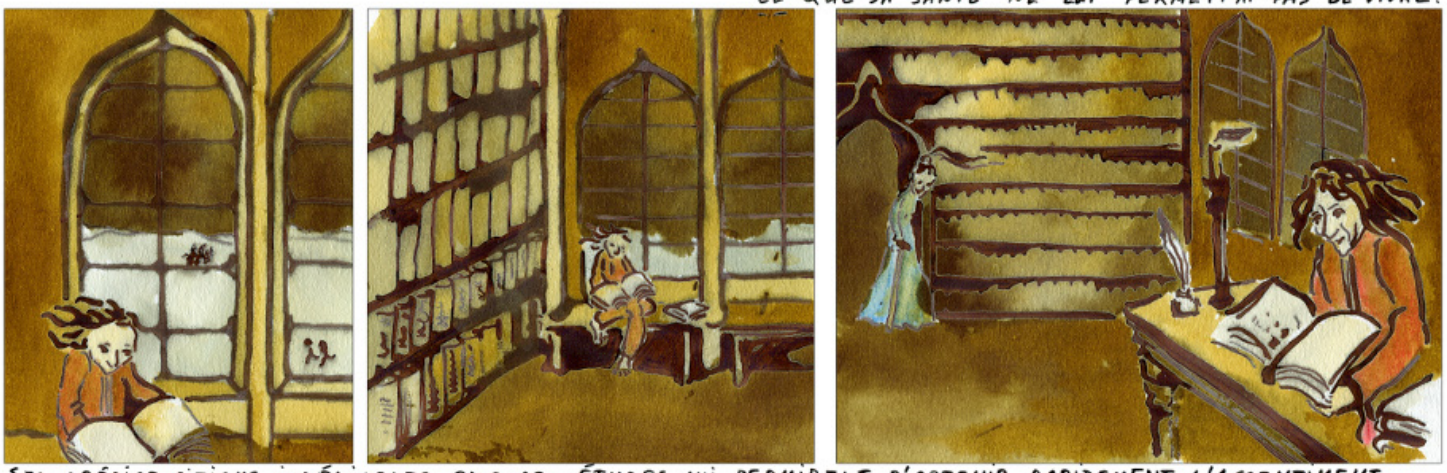
N'hésitez pas à donner votre avis sur cet article à l'adresse eastenwest@hotmail.com. Reproduction interdite sans accord des auteurs.

DANS LE VIDE ET LE FROID DE L'APSUKI
JE VIENS DE LAISSER LE BARBU ET LA TORCHE À AGONY.
„ELLE" A APPROUVÉ MON CHOIX. „PAS ASSEZ SUBTIL PEUT-ÊTRE, MAIS TRÈS DISCRET".
... À MON AVIS TOUT CELA N'EST QU'UNE PERTE DE TEMPS, IL N'Y A RIEN POUR NOUS LÀ-BAS.
MAIS PEUT-ÊTRE A-T-"ELLE „RAISON ...
Alicia
LE JEU EN VAUT LA CHANDELLE.
DIRE QUE TOUT CELA EST PARTI DE CES ÉCRITS ...

AMBROYSE LAPARAY EST NÉ À LABARANTH, DUCHÉ D'ABOSME, DANS UNE FAMILLE DE BOURGEOIS AISÉS AUX ORIGINES INDUBITABLEMENT NOBLES, QUOIQUE DE PETITE LIGNÉE.

TRÈS TÔT SA FAIBLE CONSTITUTION NE FIT AUCUN DOUTE ET IL FUT CLOÎTRE DANS LA DEMEURE FAMILIALE, ÉLOIGNÉ DES AUTRES ENFANTS ET DE LEURS JEUX BRUTAUX, ABRITÉ DU MONDE EXTÉRIEUR ET DE SON

C'EST DANS LA BIBLIOTHÈQUE QU'AMBROYSE TROUVA À S'ÉVADER, TRÈS VRAISEMBLABLEMENT POUR COMPENSER CE QUE SA SANTÉ NÉ LUI PERMETTAI PAS DE VIVRE.



SES PRÉDISPOSITIONS INDÉNIABLES POUR DES ÉTUDES LUI PERMIRENT D'OBTENIR RAPIDEMENT L'ASSENTIMENT MATERNEL ET IL QUITTA LES TERRES FAMILIALES POUR SUIVRE LA MEILLEURE FORMATION DU MONDE DE LA NUIT.

... Qu'il ne tarda pas à l'enseigner lui-même.
Une rapide réussite sociale qui lui permit de trouver à se marier dans une illustre famille patricienne.
De tous les enseignements, c'est l'histoire qui retint le plus l'attention du jeune homme. Une matière dans laquelle il excellait tant...
Ambroyse entra donc à la prestigieuse académie d'Agony.

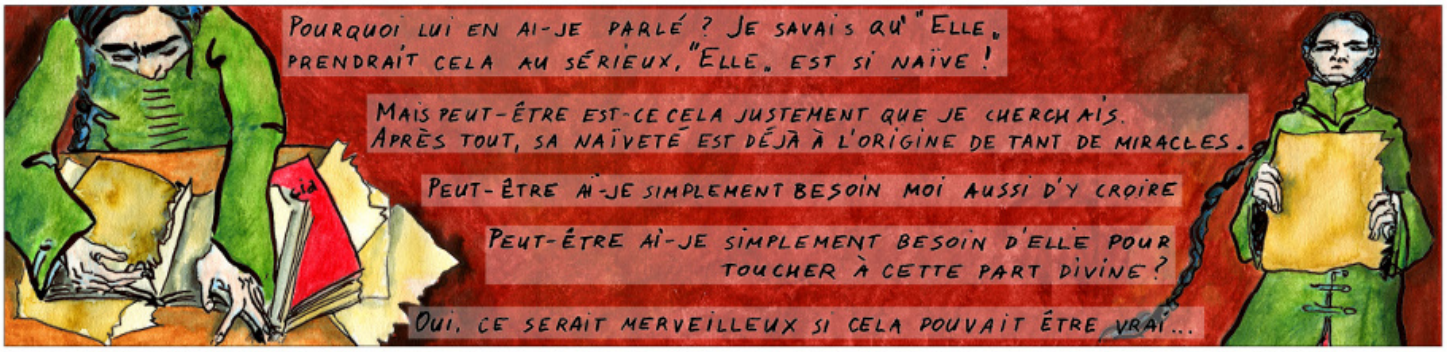
SA FILLE NE L'AVAIT JAMAIS VRAIMENT COMPRIS, MAIS ELLE AVAIT POUR LUI UNE AFFECTION TOUTE PROCHE DE LA VÉNÉRATION. AUSSI NE PUT ELLE SE RÉSOUDRE À JETER LES RECHERCHES DE TOUTE UNE VIE.

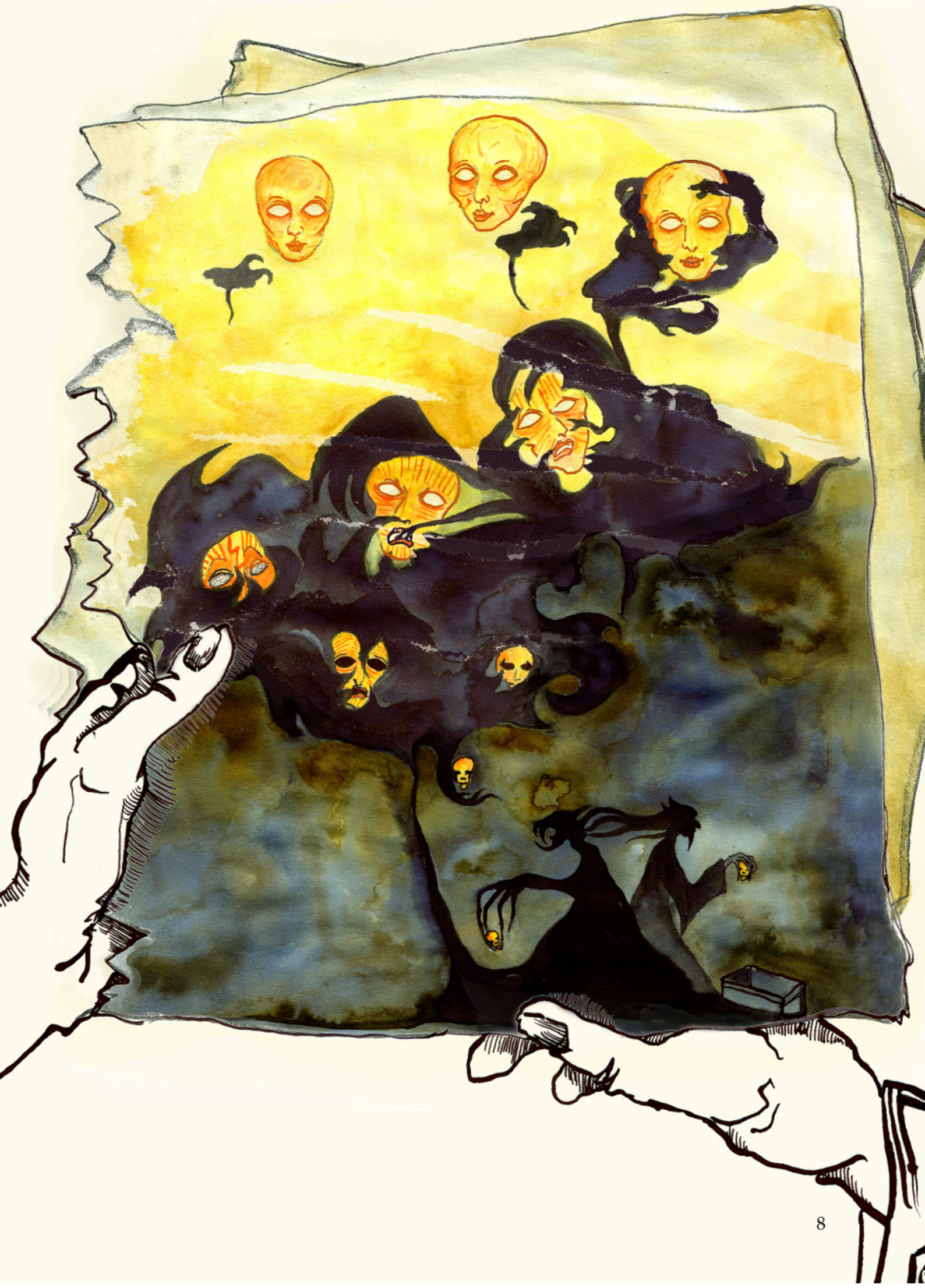
ELLE LES REMISA DONC DANS UNE MALLE OÙ ELLES FURENT OUBLIÉES DE TOUS PENDANT CINQUANTAINE D'ANNÉES.
COMME SON MARI ÉTAIT NOMMÉ AMBASSADEUR SUR OTTROI, LA PETITE FILLE D'AMBROYSE ENTREPRIT DE VENDRE LA MAISON ET RETROUVA LES ECRITS DE SON ILLUSTRE AIEUL..

... ET QUAND VINT L'HEURE DU DÉPART, LES ÉCRITS D'AMBROYSE NE FURENT PAS OUBLIÉS.

MES HOMMES AUSSI S'ENNUIENT, MAIS ILS SE DIVERTISSENT D'UN RIEN. UN PEU DE SANG, QUELQUES BOUTEILLES...

CE QU'ILS NE COMPRENNENT PAS ILS S'EN AMUSENT ...





Prologue

Rien de pire pour un monde obscur qu'un soleil naissant. Surtout quand ce dernier n'était jamais destiné à naître et qu'une curiosité mal placée le place justement très mal : au beau milieu du monde…

Cette campagne pour les Chroniques de Katura se déroule intégralement sur le monde de la nuit et est destiné à des joueurs… responsables, mais pas trop !

Prologue

Des montagnes, quelque part sur le monde de la nuit. Pour des raisons qui leur sont propres, les personnages se sont en effet engagés dans cette région hostile où l'on trouve encore beaucoup de loups-garous et où l'on voyage toujours en groupe, par nécessité. Ce qui les a attirés là ? L'héritage d'une concession minière depuis longtemps tarie, la recherche d'un jeune fugueur pour le compte de ses riches parents, qu'importe, leur mission est maintenant terminée et les personnages sont très heureux de pouvoir quitter le climat oppressant des montagnes et de rentrer chez eux.

Depuis quelques jours ils suivent un chemin exigu d'à peine six mètres de large au bord d'un gouffre. Le paysage est assez morne, c'est un monde de pierre, de canyons qui se déroule le long d'une progression lente, recouvert de neige, et égayé çà et là d'une forêt de conifères. Le silence est parfois interrompu par le bruit de la neige qui chute du faîte des arbres, de roches qui se fendent sous l'effet du froid, ou du gargouillis de torrents lointains. Les animaux se font rares. Le vent et le froid sont omniprésents. Au bout de quelques jours seulement, le lieu déteint sur le groupe. Le temps allant, la possibilité d'une attaque de loups-garous se fait plus pressante et les tensions sont de plus en plus palpables. Il reste encore deux jours avant d'atteindre le plateau et le village de Blainfol !

C'est au moment où l'entente entre les voyageurs menace d'être détruite que retentit un grondement qui emplit le canyon. Des bruits de sabots commencent à devenir perceptibles : un galop soutenu, et bientôt quelque chose de plus lourd, un chariot ? Un regard en arrière permet de voir au détour d'un virage, au loin, un traîneau qui dévale la pente, tiré par six rennes maigrichons. Plus loin derrière lui, un autre groupe de cavaliers semble le poursuivre. Les personnages n'ont que quelques instants pour se préparer, mais une chose est sûre : la route est beaucoup trop étroite pour faire de la place. Dans très peu de temps, il faudra choisir entre une collision frontale ou une autre stratégie…

Lorsque le traîneau débouche, le conducteur, effrayé par ce qu'il voit, tire violemment sur les rênes. Les rennes brament de douleur et se cabrent maladroitement. Le petit véhicule entraîné par sa vitesse glisse sur le côté et bascule lentement dans le vide, emportant les animaux terrifiés. C'est alors qu'arrive le second groupe, ils sont montés sur de petits rennes, et il y a autant de cavaliers qu'il y a de joueurs. Quand ils voient les intrus, ils stoppent net leurs montures le temps d'un rapide conciliabule puis chargent ! Le combat est dangereux : au bord du précipice, les manœuvres sont toutes risquées. Durant le combat, n'hésitez pas à corser le tout en provoquant une chute d'un des personnages qui arrive in extremis à s'accrocher au bord, puis organisez le sauvetage (urgent !) durant le combat. Bref, utilisez le décor pour rendre le combat épique. Les combattants sont de simples humains, des malandrins sans aucun pouvoir particulier, si ce n'est un don certain pour l'équitation. Leur détermination fanatique à tuer les aventuriers n'en est que plus incompréhensible.

Le combat tourne finalement en faveur des personnages d'autant que l'un des cavaliers « fuit » le combat et continue sa route dans la direction de Blainfol. Ses comparses sacrifient leur vie pour empêcher les joueurs de le suivre. A partir de ce moment, le combat tourne définitivement à l'avantage des joueurs et s'achève sur la mort des poursuivants. Ne reste plus qu'à panser les blessures et à tenter de comprendre ce qui a bien pu se passer.

On trouvera des éléments de réponse au bas du précipice où l'on distingue un individu tenter de s'extirper des décombres du traîneau. Une capacité de vol ou une bonne connaissance de la montagne aideront à descendre mais pour peu que les personnages fassent attention et prennent leur temps, l'opération n'est pas très dangereuse. Le fond de la ravine affiche un pitoyable spectacle : le véhicule a été littéralement brisé, un des chevaux a été tué sur le coup et l'autre s'agite frénétiquement, deux pattes brisées et le flanc droit enfoncé. Miraculeusement, le conducteur est encore vivant. On l'entend râler non loin, bloqué à mi-corps sous les décombres de sa carriole. Une fois les débris déblayés on constatera que son tronc est quasiment coupé en deux et que l'individu ne saura survivre bien longtemps. Lui-même n'est pas conscient de la situation : il pense encore qu'il va s'en sortir. Les personnages, eux, n'ont aucun doute. Il lui reste à peine quelques minutes à vivre.

L'homme baignant dans son sang sourit aux nouveaux venus. Dans un état euphorique, il articule difficilement : « ils ont eu les autres. Hi hi hi, mais pas moi. C'est bon. Je ne suis plus très loin de Blainfol. Il faut que je donne la boîte… Pas l'ouvrir… Non, pas l'ouvrir. Aaaaargh pauvre Julk il est parti en premier. Acheter de la corde ! Il est pas revenu. Mais tout va bien, maintenant. Le barbu m'attend. Aidez-moi à me relever… ». Dans son délire il fait montre d'une réelle obsession : Il s'assure sans cesse auprès des joueurs que « la boîte » ne s'est pas ouverte dans l'accident. A chaque fois qu'on lui répond par l'affirmative il se calme « ah, c'est bien, c'est bien… Elle ne doit pas être ouverte, jamais… Je dois l'amener au Barbu, à Blainfol. Tous… Ils la veulent, mais ils ne doivent pas l'avoir…». Tantôt il comprend sa situation et demande frénétiquement aux joueurs de s'en acquitter à sa place, tantôt il pense pouvoir le faire lui-même. Il met quelques temps à décliner puis à mourir dans les affres de la douleur.

Dans les débris du traîneau, on trouvera une boîte en bois noir rehaussée d'or repoussé et sertie de pierres précieuses. Elle est fermée par trois loquets sophistiqués et recouverte d'une écriture que l'on ne peut voir que selon un certain angle. La langue utilisée est totalement inconnue. Cette boîte est le mystère autour duquel tournera ce scénario. Un autre objet hétéroclite attirera l'attention des joueurs : une amulette grossière orne le cou du défunt. Une petite étoile de mer y est enchâssée, or il n'y a pas de mer dans le monde de la nuit. De plus, le défunt porte également sur le pectoral droit un tatouage à l'encre bleue représentant une étoile de mer refermée sur une boule.

Le soleil est dans la boîte

Le chapitre présente les clefs de l'intrigue et présente plus en détail les motivations et atouts des différents intervenants des premières parties de la campagne.

Un soleil volé

Aux premières heures de la seconde ère de l'Embriev, alors que l'univers tendait à trouver un nouvel équilibre, les terres maintenant éparses de Katura soignaient leurs plaies à la lueur naissante d'astres nouveaux. C'est ainsi par exemple, que les habitants de ce qui allait bientôt devenir le monde de la nuit se virent gratifiés d'un soleil puissant et proche qu'ils baptisèrent Argol.

Devant cette menace, **Strix** -le père de tous les vampires- décida de donner à son sang une emprise majeure sur le nouveau monde. Déployant la majeur partie de son pouvoir destructeur il s'en fut dans l'Apsuki où il comprima le jeune soleil. Ne pouvant totalement détruire l'astre de feu, il l'enferma dans une boîte Faeric de sa création qu'il confia à ses enfants. Charge à eux de veiller à ce que la boule étincelante ne refasse jamais surface.

C'est ainsi que dès sa naissance le monde de la nuit fut abandonné au froid et à la ténèbre. Un monde théoriquement parfait pour l'essor de la gent vampirique. Néanmoins, l'affaiblissement de Strix favorisa la survenance de l'improbable soulèvement humain qui conduisit à la mort du Thnesk et à l'affaiblissement irrémédiable de ses enfants.

Le monde de la nuit n'en resta pas moins plongé dans les ténèbres, et aux cours des siècles qui suivirent les vampires gardèrent toujours secret, l'emplacement du temple où ils séquestraient Argol, « l'être de lumière ». Au point de l'oublier presque eux-mêmes !

Rien ne devait percer de ce secret, si ce n'étaient les quelques vestiges conservés çà et là au sein d'antiques familles vampires. Des bribes de savoirs éparses, incompréhensibles au commun des mortels. Or voilà qu'au siècle passé un obscur savant du nom d'**Amboyse Laparay** avait commencé une étude systématique de tous les écrits vampiriques, espérant y trouver les secrets qui permettraient une fois pour toute d'éradiquer l'engeance maudite. Incompris et raillé de ses pairs, ses écrits tombèrent dans l'oubli jusqu'à ce qu'ils passent récemment entre les mains de pirates très spéciaux lors d'une de leurs forfaitures dans l'Apsuki.

C'est ainsi que l'histoire du soleil oublié refit enfin surface.

Pour une meilleure vie de pirate !

« **L'étoile de l'Apsuki** » est une organisation de pirates naissante. Pratiquement tous issus du monde de Palagre, ses membres se sont tournés vers l'Apsuki qu'ils ont commencé d'écumer pour y commettre leurs méfaits, réellement impunis. Ils comptent de nombreuses bases dans l'espace froid de l'Apsuki, dont quelques caches d'eau et de nourriture. Ils ont aussi commencé de créer un monde artificiel en dérobant de petites parcelles de Psuki et de terres aux divers mondes qu'ils relient, mais privées de soleil, aucune de ces retraites n'est réellement propre à la vie. Dans ce contexte, on aura compris à quel point les écrits d'Ambroyse auront su les intéresser : un soleil pour leur monde personnel !

Une équipe de pirates s'est donc rendue sur le monde de la nuit. Quatre d'entre eux devaient se rendre dans les montagnes de l'ouest pour y dérober Argol dans son réceptacle, tandis que deux autres équipes devaient faire le relais. A Blainfol, « le barbu » devait se faire passer pour un négociant en fourrure et attendre ses amis, leur assurant l'intendance pour le retour vers Agony. Là-bas, dans le port d'Agony le reste de l'équipage attend l'arrivée des hommes et du soleil pour repartir du monde de la nuit.

L'infiltration dans l'ancien temple s'est convenablement déroulée, d'autant que celui-ci s'est passablement déserté depuis la décadence vampirique. Le vol d'Argol a néanmoins été rapidement décelé et les vampires ont lancé leurs séides fanatisés sur la trace des malfrats. C'est à cet instant que les joueurs sont intervenus.

Les pirates restants sur le monde de la nuit apprendront rapidement l'échec de leur mission et son issue tragique. Dès cet instant, ils n'auront plus rien à faire sur place et reprendront le plus rapidement possible la route des étoiles. Il s'agira en effet de quitter ce monde avant la fermeture des ports.

De manière générale, les joueurs pourront identifier les membres de cette organisation grâce à un tatouage commun : une étoile de mer enlaçant une étoile (l'astre) stylisée. Ces tatouages peuvent varier dans leur forme et leur localisation, mais tous les membres en possèdent au moins un.

Le meneur intéressé pourra trouver de plus amples informations sur cette organisation criminelle dans un précédent supplément Eastenwest qui leur a été entièrement dédié (cf Eastenwest n 21 : a l'ombre de l'étoile.).

Le réveil des vampires

Au cours de leurs éons de décadence les vampires ont eu tout le temps de se détourner de leurs vieilles croyances. Argol bien protégé, la perspective qu'il représente un jour un danger s'éloignait de plus en plus.

La dissolution de la communauté des vampires et l'individualisme érigé en règle de survie ont achevé de baisser la garde des créatures de la nuit. Pourtant, il restait toujours quelques gardiens dans les parages, attirés par Argol comme par une mauvaise conscience qui les empêchait de quitter définitivement la région. Ces gardiens se nomment **Llywin** et **Saldon**. Ils font partie d'un groupuscule portant sobrement le nom de « **Protecteurs** » et qui regroupe la poignée de vampire encore conscient de l'existence d'Argol.

Llywin habitait dans une caverne, à proximité immédiate de la cachette du soleil. C'est lui qui a détecté, un peu tard, l'intrusion des pirates. Ayant un peu dégénéré, il a appliqué une solution de bête sauvage au problème : traquer les voleurs, tenter de les éliminer les uns après les autres et surtout, activer un groupe d'humains fanatisés pour ramener Argol et tuer tous ceux qui sont au courant de son existence (les personnages en ont fait les frais).

Saldon, quand à lui, est un dandy qui a pris goût à la vie parmi les humains. Il habite Blainfol depuis des décennies, parfaitement intégré et dissimulé. Il a été averti du vol par le fanatique qui a réussi à s'enfuir lors du combat avec les joueurs. Depuis, il est sur ses gardes.

Sa première action a été d'envoyer des missives vers les autres Protecteurs disséminés sur le continent. Il faudra toutefois un certain temps pour que ces messages arrivent. Il a ensuite localement réactivé quelques-uns de ses « partisans ». Des zombies pour la plupart. La méfiance des miliciens de Blainfol ne lui a pas permis de se constituer une troupe nombreuse, mais il a quelques hommes de confiance. Enfin, il s'est mis à surveiller les allers et venues d'étrangers, n'a pas tardé à repérer le barbu, et s'en est occupé personnellement.

Évidemment, les vampires n'ont aucun intérêt à risquer la libération du soleil. Pendant la première partie du scénario ils tenteront donc frénétiquement, quoique toujours dans l'ombre, de reprendre possession du coffret. Quand Argol sera libéré ils n'auront d'autre choix que d'œuvrer avec tout le monde à la destruction de l'objet qui menace leur monde. Ils entreront en contact avec la civilisation humaine et tenteront de retirer le maximum de cette situation de crise. Ils proposeront notamment le réveil de Strix. Le père des vampires n'a-t-il pas déjà prouvé sa compétence dans ce genre de lutte ?

Finir dans un brasier

Au fil des siècles certains humains ont perçu des échos déformés du culte secret des vampires. Systématiquement Faerics et inspirés par Thneksos ces individus faisaient déjà partie de cercles secrets de Faërics (rappelons que l'usage du Faër est mal vu dans le monde de la nuit, particulièrement en ville.) et constituèrent alors une secte secrète à l'intérieur même de ces cercles secrets. Prenant le nom de « **culte du dévoreur lumineux** », ils prophétisent la venue d'un être de lumière venu détruire le monde des ténèbres. Pour eux « **Arkoyl** » -comme ils l'appellent- est une incarnation du Thnesk, une entité, et certainement pas un objet.

La prophétie est maintenant sur le point de se réaliser, et le parti du dévoreur lumineux se tient prêt à aider à l'éclosion. Ils ne sont pas nombreux, une centaine de Faerics tout au plus, répartis sur l'ensemble des grandes villes de l'empire, mais ils ont pour eux quelques siècles de préparation, d'infiltration, l'effet de surprise et la folie du fanatisme. L'existence de leur groupe n'est

connue de personne, bien que de nombreuses rumeurs circulent parmi les groupes de Faerics citadins.

Leurs motivations sont simples : la destruction pure et simple de leur monde. Ravagés par le Thnesk, aucune discussion n'est possible, et tout ce que les joueurs pourraient tirer d'improbables prisonniers seront des salmigondis prophétiques enfiévrés.

Les membres de la secte représenteront une sérieuse menace tout du long du scénario. Ils sont reconnaissables à une marque commune : quatre lignes concourantes et un gros point à l'endroit de leur intersection. Le tout symbolisant évidemment Arkoyl est apposé au fer rouge sur la poitrine de l'aspirant dès son entrée dans l'organisation.

Au service de son Empereur

La dernière faction à être mise au courant de la situation et à y être directement intéressée sera l'armée impériale. Cela fait quelques temps qu'elle perçoit grâce à son réseau d'informateurs des rumeurs concernant une organisation secrète infiltrée sur le monde de la nuit. Ils disposent pour le moment de peu d'informations, mais supputent que le mystère déployé est proportionnel au but recherché par cette organisation. Étant donné que l'armée ne sait rien du tout, elle est donc particulièrement en éveil !

Au début du scénario, elle n'en est qu'à sa phase d'enquête, mais déjà, elle dispose d'un nom (ou plutôt d'un surnom) : « Le barbu » serait la clé de tout… Reste à trouver cet individu. Il est à noter que les enquêteurs ignorent que plusieurs groupes sont impliqués. Ainsi, ils n'ont jamais entendu parler des Protecteurs ni du culte du Dévoreur Lumineux et encore moins des pirates de l'Apsuki. Dans un premier temps, ils pensent que le danger est avant tout politique et venant de l'extérieur, de la pègre de Palagre. Ils déchanteront.

Les moyens de l'armée sont étrangement limités. Son autorité s'exerce difficilement hors des grandes villes et partout, les « autochtones » résistent à son influence pour lui préférer les milices locales. De plus, comme toute machine organisée, l'actionnement de ses rouages prend du temps. Certains groupes sont toutefois efficaces dans un périmètre limité. Mais pour toutes les actions d'envergure, l'autorisation de l'Empereur est absolument indispensable et complique d'autant les actions. Remarquons pour finir, qu'une bonne partie du monde de la nuit n'est pas sous contrôle impérial.

Organisation de la campagne

La campagne s'articule en quatre parties. Dans la première, les joueurs héritent d'une boîte mystérieuse et sont la proie d'un grand nombre de factions qui tentent de s'en emparer. L'ouverture de la boîte révèlera Argol et lancera la seconde partie du scénario : Un danger inédit est lâché sur le monde de la nuit, et tout le monde considère les personnages comme responsable. On attend d'eux qu'ils trouvent une solution rapidement ! Ironiquement, c'est en ressuscitant Strix, le plus grand des vampires, qu'on pourra endiguer le danger solaire. Dans la troisième partie on apprendra que le répit n'est que de courte durée car le danger lumineux a été remplacé par un autre, certes moins définitif, mais pas moins terrible en terme d'implications : la ténèbre primordiale. Dans la dernière partie enfin, les personnages auront l'opportunité de résoudre d'un coup tous les problèmes en enfermant dans leurs boîtes respectives lumière et ténèbres, et au cours de ce retour à la normale, d'influencer le nouvel équilibre du monde de la nuit.

Libera Me

Nos personnages débutent cette première partie de l'histoire en possession d'une boîte mystérieuse et visiblement sans prix que diverses factions tenteront ici de récupérer.
Cette première partie de campagne sera l'occasion de se familiariser avec les contrées reculées du monde de la nuit avant d'en modifier irrémédiablement le paysage.

Blainfol

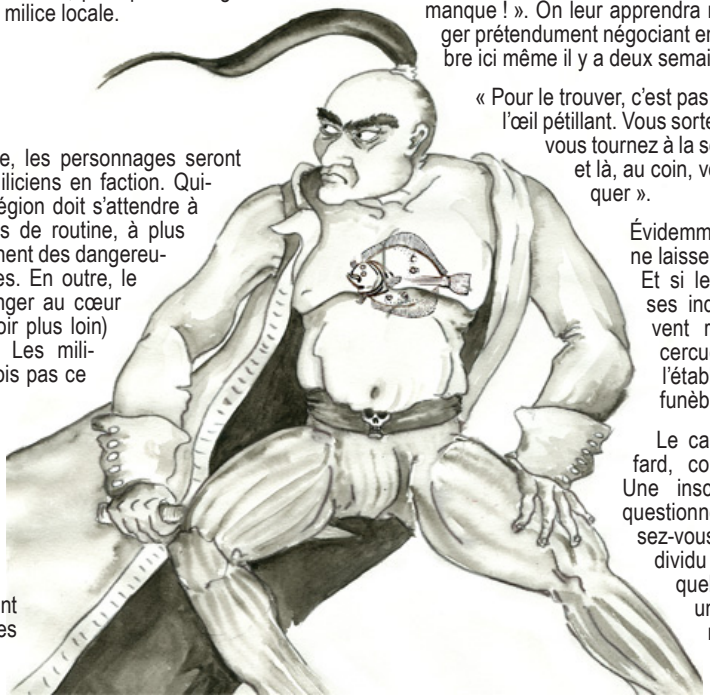
Blainfol est le dernier village montagnard avant le duché d'Abosme. Il faut tout de même compter trois jours à cheval dans les collines forestières pour arriver à Aboresme, le premier village impérial.

Fort d'environ quatre cents âmes, Blainfol compte essentiellement une population de trappeurs et de bûcherons auxquels se mêlent quelques négociants en fourrure faisant le lien entre l'empire et la majorité des trappeurs des montagnes voisines.

En dehors d'une rue principale, les allées terreuses sont assez étroites afin de conserver le maximum de chaleur et d'abri au cours de la rude saison hivernale. Au centre, on trouve quelques masures plus cossues et dépassant parfois, quoique rarement, les deux étages. En périphérie, on trouve plutôt des fermettes trapues et leurs granges. La rudesse des villageois ne provoque que rarement des débordements, principalement grâce au travail d'une excellente milice locale.

Premier contact

A leur arrivée au village, les personnages seront accostés par quelques miliciens en faction. Quiconque voyage dans la région doit s'attendre à passer plusieurs examens de routine, à plus forte raison lorsqu'ils viennent des dangereuses régions montagneuses. En outre, le meurtre récent d'un étranger au cœur même de la bourgade (voir plus loin) a secoué la population. Les miliciens n'évoqueront toutefois pas ce crime.



Les joueurs seront donc menés aux établissements de la milice où ils seront mis en présence d'un artefact de Phuomos destiné à vérifier leur nature. Concrètement, l'instrument provoque des brûlures d'autant plus graves aux individus qui le touchent que leur balance Faerique penche vers Thneskos. Des examens complémentaires, tels que la mesure de la taille des dents, permettront à un joueur de tenter de se disculper si les premiers examens venaient à lui être défavorables.

La milice doit être présentée comme des individus sûrs de leur pouvoir et de leur droit. Implacables, ils appliqueront les procédures avec ou sans l'accord des personnages. Cela peut également impliquer qu'un ou plusieurs des visiteurs soient placés dans une geôle pour quelques heures, afin de les rendre plus coopératifs.

Plus étrange, **Maadhi Lopset**, le « chef » de la milice, évoquera à plusieurs reprises le nom de « **Chaerl Bramson** », ce qui fera beaucoup rire les autres hommes présents. Un rire qui n'augure rien de bon… « Vous avez le choix entre coopérer tout de suite, et partir libres après ou attendre dans les geôles le retour de Bramson. Là, vous coopérerez de toute façon, à moins qu'il n'en décide autrement ! ».

Heureusement pour les personnages, la seule inquiétude des miliciens concerne leur état vampirique. La boîte passera inaperçue.

Une fois ces pénibles épreuves passées, les personnages sont libres. Rassurés, les miliciens s'excuseront même des tracas subis, et conseilleront aux voyageurs de passer à la « gentiane », l'unique auberge du village.

La gentiane

Situé au centre du bourg, ce bâtiment est certainement un des plus grands. Il fait à la fois office d'auberge, et d'échoppe généraliste sur le mode de la droguerie américaine : on y trouve des denrées alimentaires aux produits de première nécessité en passant par les médicaments et les hameçons pour la pêche ! **Aldric Wengaster,** le tenancier fait en outre office de négociant en fourrure et stocke un grand nombre de peaux dans un entrepôt annexe.

Les personnages pourront y prendre la température de Blainfol et y apprendre quelques rumeurs. S'ils s'enquièrent de la présence d'un certain « barbu » ils provoqueront l'hilarité du Taulier, en effet « à Blainfol, les barbus, c'est pas ça qui manque ! ». On leur apprendra néanmoins qu'un étranger prétendument négociant en peau a pris une chambre ici même il y a deux semaines.

« Pour le trouver, c'est pas difficile ! Indique Aldric, l'œil pétillant. Vous sortez, vous prenez à droite, vous tournez à la seconde maison à droite, et là, au coin, vous pouvez pas le manquer ».

Évidemment, le ton du tavernier ne laisse pas beaucoup d'espoir. Et si les personnages suivent ses indications, ils se retrouvent rapidement face à un cercueil, debout, adossé à l'établissement de pompes funèbres local.

Le cadavre est exposé, blafard, complètement exsangue. Une inscription à la peinture questionne le quidam « connaissez-vous cet homme ? ». L'individu en petite tenue arbore quelques tatouages dont un magnifique poisson marin couvrant les deux pectoraux. Les connaisseurs reconnaîtront l'espèce dudit poisson : un barbu. Deux orifices à la jugulaire désignent le responsable et rendent la milice particulièrement nerveuse. Si d'ailleurs les joueurs font montre d'un trop grand intérêt pour le cadavre ils attireront certainement l'attention des autorités. Ce sera le cas s'ils tentent de tourner le cadavre pour voir s'il dispose d'un autre tatouage. C'est effectivement le cas : sur l'omoplate gauche se trouve une petite étoile de mer ouverte au centre de laquelle une étoile brille.

C'est encore à l'auberge que les personnages pourront en apprendre le plus. Le corps du « barbu » a été retrouvé tôt ce matin dans les bains municipaux par un certain **Thmersk Goldbar**. Thmersk, n'a de cesse de se féliciter d'avoir été retardé ce matin-là. S'il avait été à l'heure, il aurait été le premier client, comme à son habitude, et c'est lui qui serait dans la boîte maintenant ! Ça c'est lui qui y passait !

La victime se faisait appeler **Ray Lalott**. Son histoire de négociant en fourrures n'a pas longtemps tenu la route auprès du personnel de la gentiane. Il n'a même pas été difficile de deviner qu'il venait d'un autre monde !

S'il avait des affaires ? « Mais pourquoi demandez-vous ça ? Vous le connaissiez ? ». Il faut faire comprendre aux joueurs qu'ils avancent sur des œufs… Les Blainfollois ne sont pas ouvertement méfiants, mais on sent derrière leurs intonations une prudence permanente, encouragée par des années de survie difficile face à des loups-garous et des vampires.

Bref, il y a deux façons d'obtenir les informations : poser les questions ou écouter. La première méthode est plus rapide, mais implique du « donnant-donnant ». Quant à la seconde, elle est un peu aléatoire, mais très efficace. On pourra aussi deviner que dès qu'il a connu la mort de son client le tenancier s'est abondamment payé sur les deniers du mort. Ne laissant que la moitié dans les affaires à l'intention de la milice. Deux informations en particulier vont intéresser les joueurs.

- les affaires de l'étranger vont être vendues aux enchères, le soir même, dans la grange servant aux réunions du village. Le fruit de la vente permettra de financer l'inhumation du cadavre, et le surplus sera versé aux miliciens pour l'achat d'équipement… Les biens de Ray Lalott ont été saisis par la milice, qui les garde chez elle jusqu'au soir. Inutile d'espérer les voler avant : le lieu est bien évidemment gardé !

- On entendra encore parler d'un certain **Chaerl Bramson**, un milicien Faerique particulièrement efficace, parti traquer le loup-garou en forêt depuis deux semaines. Tous ici partagent un mélange d'admiration et de crainte pour cet être d'exception capable de la plus grande rudesse et d'une iniquité totale en temps de crise. Ses colères sont légendaires et devront dissuader les joueurs d'avoir envie de le rencontrer.

A la une, à la deux...

Il est plus que probable que les personnages viendront au moins en spectateur assister à la vente aux enchères du soir. Première constatation : la plupart des villageois présents viennent pour le spectacle. Ils n'ont visiblement pas très envie d'acheter, juste d'en savoir un peu plus sur le « mort ». Autre évidence : les enchères ne vont pas voler très haut, si l'on en juge par l'accoutrement des personnes présentes.

Du coup, un homme sort immédiatement du lot : barbu, les cheveux marrons, habillé de vêtements propres et peu abîmés, il s'exprime avec une diction impeccable et est salué par tout le monde. Il semble très apprécié et respecté. On apprendra facilement qu'il s'agit de **Monsieur Saldon**, un bourgeois qui compte parmi les plus riches du village. Il n'est surpassé que par le bourgmestre, **Will Tuck**, un gros bonhomme un peu bredouillant qui officiera en tant que commissaire-priseur durant les enchères.

Voici dans l'ordre les objets qui seront mis aux enchères. Il est à noter que Saldon n'enchérira jamais sur aucun objet. C'est à se demander ce qu'il fait là !

- Un sabre d'abordage : l'objet fait une bonne arme, rare sur ce monde, mais ne présente pas d'autre intérêt.

- un sextant des étoiles : encore une curiosité locale. Le villageois ne voulait l'avoir que comme objet décoratif : il ne sait pas s'en servir, de toute façon.

- Un lot de 3 cartes stellaires : des cartes de routes apsukiales connues. Il y a quelques notes codées dessus, mais sans intérêt.

- un lot de vêtements : le lot le plus pratique pour les villageois. L'un des vêtements contient un morceau de papier sur lequel est griffonné une adresse : « le grenat écarlate, Agony ». Sans doute un lieu de rendez-vous.

A partir du sextant, un homme fait discrètement son entrée dans la salle. On finira par le détecter à son odeur : l'odeur d'un homme qui ne s'est pas lavé depuis une éternité. Il est sale, mais porte un équipement de qualité. Rapidement, son nom circule parmi les spectateurs : « Chaerl Bramson ». L'homme reste à l'entrée, observe avec attention les enchérisseurs. En fait, le poids de son regard devient presque physique. Un sourire carnassier illumine parfois son visage, en particulier si les personnages enchérissent… Mais il ne fera rien d'autre.

A la fin des enchères, le milicien viendra les saluer et les jauger. L'odeur est épouvantable, et il est difficile de dissimuler son dégoût. Cela semble d'ailleurs beaucoup l'amuser. Heureusement, au moment où la confrontation est la plus pénible, Saldon vient à leur rescousse. Il salue poliment Bramson, s'enquiert de sa « chasse » et son retour, puis se tourne vers les personnages pour les inviter à dîner. Il apparaît avec évidence que les deux hommes ne s'aiment pas du tout. Chaerl semble même avoir du mal à dissimuler un regard haineux quand son interlocuteur ne le regarde pas. En tous cas, cette invitation est surtout une très bonne occasion pour se soustraire à la présence de Chaerl !

Chaerl Bramson

Fort en gueule et jusqu'auboutiste, Chaerl n'a pas mis longtemps à quitter les rangs de l'armée impériale dans laquelle il s'était engagé. Son impétuosité et son manque de scrupules lui avaient valu de nombreux ennuis et des ennemis haut placés. Mais loin de constituer une fuite, pour Chaerl cette désertion exprimait simplement sa volonté implacable d'exercer ses deux passions : la chasse et la justice. Deux notions malheureusement incompatibles avec le faste empoudré de la civilisation. C'est donc dans les montagnes, lieu de tous les dangers, que Chaerl alla trouver sa raison d'être. Et depuis bientôt quinze ans qu'il dirige la milice, personne n'a jamais songé à revendiquer sa place. Tous ici l'admirent pour ses compétences indéniables. N'est-il pas le seul homme capable de partir en chasse trois semaines entière et de revenir avec des têtes de lycanthrope à sa ceinture ? Mais on le craint tout autant, car on le dit capable de la même cruauté froide envers l'humain, et pour lui, la fin justifie les moyens. De nombreuses rumeurs circulent d'ailleurs à son sujet. On prétend ainsi qu'ayant piégé un vampire dans une maison il n'aurait pas hésité à bouter le feu à la demeure, condamnant du même coup tous les habitants à y périr brûlés.

Et si…

Les personnages n'achètent pas les vêtements ?

Pas de problèmes : l'acheteur ira les prendre, en essaiera certains, constatera que l'une des poches est encombrée d'un morceau de papier. Après y avoir jeté un coup d'œil discret, il le jette par terre sous le regard des personnages qui n'ont plus qu'à le récupérer.

Sauf qu'au moment où ils se penchent, le pied de Chaerl vient se poser sur le papier. Le milicien ramasse le papier, et sans le regarder, le tend aux joueurs avec un sourire sur le visage. La conversation s'engage alors sur cette nouvelle base.

L'invitation de Saldon

Saldon le vampire civilisé habite une grande villa en marge de la ville. Il y pratique l'élevage depuis une vingtaine d'année et avec ses quarante employés, il fait partie de la petite bourgeoisie locale. Il ne se mêle cependant que rarement à l'activité mondaine de la bourgade. Averti par le séide de Llywin il a immédiatement mis en branle son réseau de fidèles et a ainsi été averti dès l'arrivée des per-

sonnages à Blainfol. C'est donc en tout état de cause qu'il est sorti de sa réserve pour aller à la rencontre des joueurs. Son objectif est très simple : s'arranger pour que les personnages et la boîte se retrouvent chez lui, puis se débarrasser de ces dangereux voleurs !

Le repas se passe cordialement. Si les personnages ont la boîte avec eux, ils pourront toutefois constater que leur hôte s'intéresse à l'objet, mais qu'il fait tout pour que cela ne se remarque pas trop : en effet, il connaît l'objet, ainsi que son importance, mais pour que son plan fonctionne, il faut qu'il arrive à endormir la vigilance de ses invités. Si par malheur, les personnages ont laissé la boîte à l'auberge, il enverra discrètement deux de ses serviteurs la chercher, ce qu'ils feront à priori sans problèmes. Saldon sera dans ce cas de figure un peu plus nerveux, mais se détendra visiblement lorsqu'un de ses serviteurs viendra lui confirmer à l'oreille la réussite de la récupération.

C'est alors qu'il sert une nouvelle rasade de vin à tout le monde. Il sera aisé de découvrir qu'il semble y avoir un arrière goût dans le liquide, qui tranche avec la qualité du vin qu'on leur a servi jusqu'à présent. Difficile d'alerter tout le monde sans froisser Saldon, mais en réalité, ce dernier n'en a cure. Certain d'être en position de force (40 serviteurs, des invités éventuellement drogués, ...), il ne cache plus ses ambitions, et annonce son désir de « punir les voleurs » par d'exquises séances de tortures et son plaisir d'avoir récupéré un objet qui lui appartient « à lui et à ses pairs » avant qu'il ne soit utilisé entre de mauvaises mains…

Si les personnages ont bu ne serait-ce qu'une gorgée de vin, le poison fait rapidement son effet qui est d'altérer la perception du temps : la victime a l'impression de voir les choses au ralenti, mais agit également comme tel, rendant très difficile les actions coordonnées. En pratique, chaque personnage empoisonné a un malus à tous les jets. Visiblement, Saldon souhaite jouer avec les personnages. Il se place en retrait, et laisse ses sbires bloquer les issues et leur infliger de menues blessures. La nature de zombies de certains des serviteurs apparaîtra dès les premiers coups qui leurs seront assénés par les personnages ! Une situation cauchemardesque renforcée par les effets de la drogue.

L'attaque

Quand la situation semble désespérée, une fenêtre est soudainement brisée et l'un des serviteurs prend feu. Quelqu'un vient de jeter une bouteille d'alcool enflammée dans la maison. D'autres suivent assez rapidement. Dehors, une voix retentit : « tuez les tous. Ne vous posez pas de questions. Mais récupérez la boîte ! ». Tout le monde reconnaît facilement la voix de Chaerl Bramson, qui part dans un grand éclat de rire un peu fou.

Un rapide coup d'œil à l'extérieur permet de voir que les miliciens, conduits par leur chef, sont en train d'attaquer la ferme. Les serviteurs, paniqués, sont rapidement réorientés vers les nouveaux ennemis. « Saldon ! Je t'avais dit que je t'aurais un jour », continue la voix à l'extérieur. Saldon réagit à cette affirmation par un rugissement de bête. Rester dans la maison, c'est être sûr de finir brûlé. Vu le nombre de miliciens et leur entraînement, il faut aussi éviter de se retrouver entre leurs pattes, d'autant plus que leur « tuez les tous » ne laisse aucun doute sur leurs intentions.

Pas le choix : il faut profiter de la cohue pour fuir. Les personnages penseront-ils à emporter la boîte ? Il leur faudra alors l'arracher à l'un des zombies (sans trop de difficulté) pour s'enfuir par derrière. Il y aura peut-être une course poursuite. En tous cas, les personnages sont fortement encouragés à courir, toutes affaires cessantes. Pour aller où ? Très certainement vers la « civilisation » ! Si d'ailleurs ils avaient le loisir de réfléchir les joueurs se rendront compte qu'il ne leur reste plus qu'une seule piste : Agony…

Et si ?

Les personnages abandonnent la caisse

L'attitude des différentes factions déjà rencontrées devrait les avoir convaincu de l'importance de l'objet. Pourtant, ils pourraient décider de ne plus s'en occuper. Attitude peu aventuresque, mais assez raisonnable, au vu des derniers événements.

La boîte tombera alors certainement entre de mauvaises mains, et sera ouverte (cf. section « Le cas de la boîte », plus loin). Les personnages seraient sans aucun doute considérés comme responsables de la situation (par les vampires, par les miliciens, plus tard, par l'armée) et activement recherchés. On pourrait alors leur proposer un marché : régler la situation en échange d'une remise en liberté. Sinon… de toute façon, à plus ou moins long terme, ce sera la peine de mort !

Dans cette alternative donc, les joueurs se priveront de la seconde moitié de cette première partie. En échange ils auront droit à une chasse à l'homme (pas forcément concertée, d'où de nombreux rebondissements !) de toutes les factions possibles. Ils embrancheront néanmoins normalement sur la seconde partie du scénario.

Vers la civilisation

Fuite vers l'empire

Suite à leur escapade rocambolesque les personnages prennent le chemin d'Aboresme, une promenade mouvementée qui durera presque trois journées. En cours de route, ils échapperont de peu à un éclaireur loup-garou et seront obligés d'en combattre un autre. Ce sera l'occasion de mesurer la grande force de ce genre d'adversaires. Dans la forêt, les joueurs pourront néanmoins compter sur la présence d'un campement avancé de bûcherons pour trouver un abri nocturne et quelques provisions de bouches. Une aubaine, car ils n'auront certainement pas eu le temps d'en prendre avant leur départ précipité de Blainfol.

A l'aurore du troisième jour, alors que la forêt s'éclaircit, les personnages sont victimes d'un guet-apens de loups-garous. Pas d'autre alternative qu'une fuite désespérée vers la vallée et les fumées d'Aboresme qu'on devine en contrebas derrière la colline. Au moment où tout espoir semble vain, les personnages sont sauvés par l'action providentielle de la milice locale. S'ensuit un combat violent au cours duquel nombre de vaillants miliciens sont mis à mal. Plus tard, les vétérans seront d'ailleurs unanimes quant à la bizarrerie de comportement de leurs assaillants. Les loups-garous sont barbares et violents, mais ils ne sont certainement pas suicidaires. Or dans cette affaire, ils ont semblé mettre une ardeur particulière dans la bataille en dépit de leur infériorité numérique flagrante. Ils ne se sont d'ailleurs résolus à fuir qu'en dernière instance.

Et si …

Chaerl Bramson avait survécu ?

Après le massacre de Blainfol il pourrait tout à fait souhaiter la mort des joueurs, ou tout du moins avoir des explications à

bon nombre de ses interrogations. Il pourra alors leur donner la chasse dans les collines, et donner lieu à quelques scènes cinématographiques sympathiques. Le traqueur pourrait ainsi débouler avec fracas dans le repaire isolé des bûcherons, rompant une accalmie. Il pourrait aussi sauver encore une fois et bien malgré lui les joueurs d'une mort certaine. Il se peut encore qu'il suive la trace des joueurs jusque dans l'empire et qu'il ne devienne un allié de poids une fois la boîte ouverte. A moins que ce ne soit lui qui ait la primeur de l'ouverture de la boîte, auquel cas il se consumera dans l'entreprise.

Aboresme

Après un bref rassemblement, le sergent de milice ordonne le rapatriement des blessés et des morts. Quelques instants plus tard les PJs débouchent dans Aboresme sous le regard inquisiteur de la population. Les nombreuses têtes de lycanthropes fichées en bout de lance parviennent à peine à surpasser l'horreur qu'inspirent les pertes subies par les hommes.

La ville d'Aboresme est un des premiers camps retranchés bâti par l'empire pour garantir ses frontières. Édifiée sur une île à la sortie d'une vallée, elle est ceinturée par une palissade de pieux fichés en terre et d'un muret de pierre. Elle offre un refuge plus que rassurant à ses mille deux cents habitants. Un sentiment renforcé par les deux cents miliciens du bastion du cerf, réputés jusque dans la ville d'Agony. Les rues de la ville sont sales et étriquées et la suie noirâtre des forges se dépose partout. Aboresme est une ville de mines.

Le capitaine **Turwal**, un quadragénaire bedonnant, s'est illustré plusieurs fois sur le terrain. Il a la réputation d'un homme droit et fier, capable des plus grands sacrifices pour ses hommes. Il met un point d'honneur à ne recevoir d'ordre de personne que du Duc d'Abosme. Ce qui n'est pas sans provoquer quelques frictions lorsque, comme c'est le cas en ce moment, l'armée vient enquêter sur son terrain.

A l'inverse, le lieutenant **Edwin De Majeuneau** est un jeune aristocrate arriviste. Voilà trois ans qu'il est sorti de l'académie militaire avec son titre en poche, et il compte bien se faire rapidement remarquer par la hiérarchie. Enquêteur de l'armée impériale, ses attributions concernent les problèmes hors monde. A savoir, toutes les affaires où l'on suspecte la présence d'individus provenant d'autres mondes. En l'occurrence, l'armée est sur la trace d'un certain «Barbu» dont le nom apparaît dans une enquête sur le vol et la mort de plusieurs nobles. L'armée n'a que peu d'indices sur l'individu, si ce n'est qu'il s'agit très vraisemblablement d'un pirate et qu'aux dernières nouvelles il s'est étrangement rendu sur la frontière ouest de l'empire.

Désoeuvrés et sans piste concrète, Edwin et ses hommes ont recours à des arrestations arbitraires pour interrogatoire. Une situation très mal vécue par la population qui ne porte déjà pas «ces tire-au-flanc de l'armée» dans leur cœur. Le capitaine Turwal ne cache pas non plus sa désapprobation, mais quoi que ce blanc-bec lui soit inférieur en grade, il est tenu de coopérer. Ce qu'il fait de mauvaise grâce en intervenant le moins possible.

Les joueurs ne manqueront pas d'être avertis de la situation tendue et recevront moult avis partiaux.

Les personnages seront rapidement amenés à rencontrer l'investigateur impérial. Avec ses manières brutales de jeune carnassier, Edwin saura certainement se faire détester dès les premiers instants. Il est à noter qu'Edwin possède un artefact Faeric secret privilège de sa charge d'investigateur impérial : un bâton de vérité. Cet objet métallique frappé du sceau impérial lui permet trois fois par jour de savoir lorsqu'on lui ment. Ainsi, même si les joueurs ne souhaitaient pas coopérer, le séide de l'empire comprendra rapidement qu'on lui cache quelque chose et prolongera la garde à vue le temps qu'il faudra. C'est d'ailleurs la mauvaise volonté généralisée des habitants du bourg qui est à l'origine de leur trop long enfermement et donc de leur grogne.

Pour finir de refermer la nasse sur les joueurs ajoutons qu'**Urbain De Florival**, le second d'Edwin est doué de télépathie. Ce qui lui permet à l'occasion de happer quelques propos dans la mémoire des interrogés…

Et si…

Les joueurs restaient trop longtemps en prison ?

Plusieurs personnes pourraient décider de leur venir secrètement en aide. Ce sera par exemple le cas de quelques partisans du dévoreur lumineux qui voudront apprendre où « l'entité de destruction » a été remisée, ou Turwal qui en aurait soudainement assez qu'on vienne chercher noise à des gens qui se sont battus à ses côtés contre les loups-garous.

Notez que plus les joueurs perdent du temps, plus il y a de risques que les nouvelles concernant les événements de Blainfol parviennent à Aboresme, ce qui ajouterait sans doute à l'embarras des joueurs…

Avant leur incarcération les joueurs auront certainement l'opportunité d'assister au prêche d'un apocalypsiste forcené. L'individu éructe des propos sur l'imminence d'un brasier purificateur qui consumera l'univers entier. Il prend les passants à partie et les exhorte à se repentir. Il désignera alors les joueurs, prétendant que ce sont eux les cavaliers qui amènent la mort. Naturellement l'individu est connu de tous comme un fou non dangereux, et tout le monde prend ses propos à la rigolade.

Le cas de la Boîte

Le basculement vers la deuxième partie du scénario, tournée toute entière vers la résolution du problème posé par le nouveau soleil dans le monde dépendra bien évidemment du moment où la boîte sera ouverte. Une des tâches difficiles du meneur dans cette histoire sera de tirer à hue et à dia pour faire en sorte que l'ouverture se déroule approximativement après le passage à Aboresme.

Bien gérer la curiosité

Il faudra dans un premier temps retarder la volonté des personnages d'ouvrir la boîte. Pour cela, vous disposez de plusieurs outils :

- jouer sur la morale des personnages : comment, on leur a explicitement dit qu'il ne fallait pas ouvrir la boîte, et ils vont tout de même le faire ? Est-ce bien normal ? La meilleure voie ne consisterait-elle pas à rapporter l'objet à son propriétaire pour qu'il en dispose selon son gré ? Evidemment, cet argument ne vaut que si les joueurs ONT une morale, et si les péripéties de plus en plus dangereuses que la boîte occasionne ne les amène pas à préférer savoir ce qu'ils transportent…
- Jouer sur la volonté : il est à l'inverse possible que les joueurs souhaitent directement ouvrir la boîte, ou ne veuillent pas du tout le faire (nous verrons que dans ce cas, nous disposons d'une autre méthode…). Vous pouvez exploiter le système technique de Katura en demandant à vos joueurs trop entreprenants (ou pas assez) des jets de volonté de difficulté croissante pour ne pas céder à la tentation, ou au contraire, en fonction des attitudes, pour voir s'ils ne sont pas plus curieux qu'ils ne le pensent !

▪ Toutefois, il serait facile pour un joueur de feindre de ne pas être curieux. Après tout, ça n'engage à rien de soutenir mordicus que son personnage sait résister à la tentation ? N'hésitez pas, dès qu'un personnage est seul avec la boîte, à lui suggérer, à la manière d'une mauvaise conscience, qu'un regard ne coûterait rien et ne causerait certainement pas de dommages irréparables… puis, lorsque le personnage est prêt à craquer, faites intervenir un élément perturbateur qui gène son plan (le retour des autres PJs, un appel depuis l'extérieur, un craquement dans l'obscurité de la forêt, etc.)

▪ Enfin, si vos personnages brûlent trop vite les étapes, vous pouvez insister sur la difficulté des trois serrures qui ornent le coffret. Il s'agit en effet de mécanismes subtils, délicats et assez sûrs qu'il n'est pas facile de crocheter. L'ouverture de chaque serrure prendra ainsi suffisamment de temps pour réguler la fougue des joueurs : on pourra aisément négocier l'ouverture d'une ou deux serrures malgré les nombreuses interruptions. En fait, le seul moyen rapide d'ouvrir la boîte serait de détériorer le système de verrouillage… Un acte irréversible et qui risquerait en plus de détruire le contenu, ce qui pourrait encore faire réfléchir les personnages… En définitive, l'essentiel est que le dernier loquet tienne suffisamment longtemps pour permettre à cette première partie d'être riche.

Et si ?

Les personnages ne veulent pas ouvrir la boîte ?

Eh bien, on ne peut effectivement pas les forcer à le faire. Toutefois, la boîte doit être ouverte pour que le scénario puisse se poursuivre normalement. Vous profiterez alors d'un des affrontements (miliciens, militaires, loups-garous, adorateurs du soleil, etc.) pour qu'un ennemi entreprenant puisse mettre la main sur l'objet tant convoité. S'il le faut, modifiez légèrement les jets de dés à l'avantage des ennemis pour que le personnage porteur soit assommé, que la boîte lui tombe des mains, que la lanière de son sac soit coupée, etc.

C'est alors cet ennemi, insuffisamment informé des risques encourus, qui ouvrira la boîte et libèrera Argol…

L'ouverture

Voici comment pourrait se dérouler l'ouverture de la boîte…

Il y a fort à parier qu'après quelques temps en compagnie de l'interrogateur impérial les joueurs finissent par craquer et par raconter tout ou partie de leur histoire. Il finira donc par accompagner les joueurs dans leur auberge où on lui remettra la fameuse boîte.

A cet instant, alors que la boîte est sur le point de changer de main, ou mieux : d'être ouverte, la secte du dévoreur lumineux passe à l'action. Profitant de l'effet de surprise (peut-être auront-ils provoqué une algarade entre l'armée et la population ?) une demi-douzaine d'hommes en toge blanche s'emparent du coffret et prennent la fuite, couverts par des sympathisants.

On les retrouvera non loin de la sortie de la ville sur un petit promontoire naturel offrant un abri propice à la défense. De fait, seul l'un d'eux s'active à l'ouverture de la boîte en psalmodiant des rituels cependant que ses amis ralentissent la progression des joueurs.

Enfin, la boîte est ouverte. Une vague de lumière déferle dans le ciel et on entend un hurlement. Les défenseurs lâchent alors leurs armes et se précipitent vers le haut de la colline se disputant le contenu de la cassette. Une boule de la taille d'un petite balle et aussi lumineuse que le soleil d'été tombe au sol et embrase tous ceux qui la touchent. En quelques secondes tous les sectaires gisent au sol, carbonisés.

La boule continue d'émettre sa lumière intense, et dans sa proximité directe la chaleur est intenable. De plus sa croissance bien que lente est parfaitement inexorable. Dès lors plus moyen de remettre l'astre dans sa prison.

Si dans un premier temps les gens sont heureux d'avoir plus de lumière et de chaleur, ils ne tardent pas à s'inquiéter de la croissance de la boule solaire. A ce rythme, dans deux jours il faudra évacuer la ville, et dans moins d'une semaine la ville aura été rasée. Quant à la capitale, on ne lui donne pas deux mois...

Dès cet instant l'attitude de tous les protagonistes changera du tout au tout. En particulier, Edwin deviendra nettement plus conciliant. On est passé d'une vulgaire affaire de pirates à une histoire aux conséquences dramatiques. Si elle se finit bien, cette affaire est sans conteste la chance de sa vie.

Précisions enfin que tous les partisans du dévoreur lumineux ne sont pas morts durant la libération d'Argol. D'autres «moins chanceux» d'après leurs critères sont encore là et veillent à ce que personne ne menace l'intégrité du soleil naissant.

La renaissance de Strix

Récapitulons : la boîte a été ouverte par l'une ou l'autre faction. Les personnages sont considérés comme directement responsables de la situation par toutes les factions (militaires, vampires, population…). Il leur sera totalement impossible de se dédouaner…
De toute façon, si personne ne fait rien, le monde de la nuit aura cessé d'exister avant trois mois. Il ne restera plus qu'un brasier, une nouvelle étoile qui brillera dans l'Apsuki…

Mais la question est : « que faire avec ce soleil ? »

Les militaires sont fortement démunis par rapport à la situation, mais ils sauront vraisemblablement faire pression sur les aventuriers pour qu'ils la prennent en main. Edwin sera toujours sur leur dos à les presser, tantôt en les flattant, tantôt en leur rappelant que ceci ne serait jamais arrivé s'ils ne s'étaient pas mêlé de cette histoire !

Chercher du secours parmi les adorateurs du feu céleste est bien sûr vain. Déjà parce que les personnages peuvent penser qu'ils ont tous été consumés, ensuite, bien sûr, parce que cette secte n'a aucune raison de souhaiter la résolution du problème !

Pour le moment, les personnages n'ont que deux pistes : les voleurs qui ont pris le coffret et qui disposent d'un contact à Agony, et les vampires. Ces derniers seront toutefois moins aisés à contacter.

Au choix du MJ, Edwin pourra insister pour accompagner ces aventuriers dont son sort dépend, ou au contraire s'en tenir éloigné tout en gardant un œil attentif sur leur progression. Dans tous les cas il sera vraisemblablement un allié précieux, à même de débloquer bien des portes.

Fin de piste à Agony

Qu'ils soient passés ou non par le temple des vampires, les aventuriers aboutiront enfin à Agony. Ils y disposent d'une vague piste -l'adresse « le grenat écarlate » trouvée dans les affaires du barbu- et Edwin aura indubitablement insisté pour qu'ils se rendent dans la capitale. Selon lui l'affaire est assez grave pour qu'ils rendent compte de la situation à l'empereur lui-même (Edwin cherche bien sûr à se faire mousser et compte sur les personnages pour trouver la solution au problème.).

Malgré l'imminence de la situation la ville d'Agony continue de fourmiller de son activité désinvolte. C'est que pour le moment la population est consciencieusement tenue dans l'ignorance, seuls les grand ont été mis au parfum des inquiétantes rumeurs.

Et si...

Les joueurs étaient contactés par un grand.

Dans l'entourage du roi il se trouve beaucoup d'intrigants, mais aussi quelques personnes compétentes. Il est très probables que certains, intrigués par les rumeurs extérieurs décident de s'abreuver à la meilleur source d'informations : les personnages. C'est là un bon moyen pour permettre au joueurs de rencontrer de puissants alliés qui compteront pour la suite. Et pourquoi pas déjà le Duc de Tame ? Il est aussi probable qu'une fois qu'on aura appris qu'ils ont été « secrètement » invités chez « untel » ils deviennent une sorte de phénomène de mode que tout le monde voudra avoir une heure ou deux dans son salon pour une raison qu'on ignore.

Le grenat écarlate

Le « grenat écarlate » se révèlera bientôt n'être qu'une piste froide : il s'agit d'une pathétique auberge portuaire qui donne directement sur le vide de l'Apsuki et qui est assez mal famée. Le bâtiment tombe pratiquement en ruine, les escaliers sont étroits, l'auberge a de plus été agrandie plusieurs fois au mépris de la continuité architecturale, transformant la gargote en un labyrinthe surpeuplé et continuellement enfumé.

La patronne du lieu, **Iselma Landry** – pour peu qu'on parvienne à la trouver dans la succession de salles de l'auberge – ne lâchera aucune information sans une compensation financière. Elle dispose heureusement d'une mémoire éléphantesque surtout pour tous les détails étranges qu'elle peut ensuite marchander.

Ainsi, si on l'interroge au sujet d'étrangers au comportement louche habitant le grenat écarlate, elle se souviendra très bien du départ précipité de trois hommes qu'elle n'avait jamais vu auparavant, mais qui étaient arrivés en ville à bord d'une petite corvette spatiale. En réalité, elle s'en souvient d'autant mieux que les individus en question sont partis sans prendre congé, faisant regretter à Iselma de ne pas avoir demandé le prix pour la totalité du séjour en avance. Les trois lascars avaient un accent très reconnaissable du monde des archipels. Une conjecture confirmée par leurs nombreux tatouages. L'un d'eux arborait d'ailleurs une magnifique étoile de mer enlaçant une étoile…

Bien décidée à laver l'affront, Iselma pense pouvoir se rembourser avec les personnages et distille ses informations au compte goutte. Peut-être d'ailleurs seront-ils intéressés par ces quelques livres que les fuyards ont laissé derrière eux ? Le prix qu'elle demande est tout bonnement exorbitant, mais les personnages n'ont pas le choix.

Et si...

Iselma utilisait les joueurs pour régler de vieilles dettes ?

Les joueurs n'ont pas de quoi payer ? Quoi de mieux qu'une petite mission en paiement des livres… Une statuette à dérober pour la collection personnelle d'Iselma ? Rosser un amant goujat ? Un mari infidèle ? Récupérer des arriérés impayés chez un client peu scrupuleux ?

Le fait est qu'Iselma ne livrera pas sa dernière information avant d'avoir été totalement satisfaite par les joueurs : les pirates ont déserté l'auberge quelques instants à peine avant le passage des PJs ! Se sentant vaguement coupable d'avoir gardé cela pour elle, elle admettra avoir été avertie de leur départ par un de ses indicateurs et offrira gracieusement quelques détails supplémentaires glanés par la suite. Les joueurs apprendront ainsi jusqu'au modèle de la corvette des pirates. Il n'y a là rien de bien intéressant si ce n'est la certitude qu'il est impossible de rattraper les fuyards. Ne reste plus qu'à espérer que les écrits valent le prix payé.

Des livres d'histoire

Les livres, une fois en possession des personnages, révèleront toute l'histoire d'Argol : il s'agit des manuscrits d'un certain Ambroyse Laparay, ceux là même qui ont inspiré aux pirates leur idée folle de posséder leur propre monde autonome. Devenus inutiles depuis l'ouverture de la boite, les pirates les ont laissés derrière eux.

A vous, meneur, de paraphraser ce que vous avez lu dans la première partie « le soleil est dans la boîte ». Tout y est expliqué, depuis la raison d'être d'Argol jusqu'au sacrifice de Strix. Il y est également question des « protecteurs », une société secrète de vampires, dont nul ne sait si elle existe encore, et dont l'objectif est de protéger Argol. Le soleil était caché dans un endroit secret, protégé par quelques centaines de vampires. Aux dernières nouvelles le maître de cette société secrète logeait dans un immense complexe au nord du monde de la nuit. Il n'est toutefois pas fait référence explicitement à ce lieu, et les indications sont trop vagues pour pouvoir le retrouver…

Toujours derrière vous...

Mais alors que les personnages s'escriment sur les manuscrits (il faudra quelques heures, tant la masse d'informations est absconse et cryptique), ils prennent soudainement conscience d'une autre présence dans la pièce.

Un homme se tient debout contre le mur. Il paraît jeune, est plutôt beau, grand, les cheveux blonds portés jusqu'aux épaules. Il se dégage de lui une grande impression de puissance et de sérénité. Et autre chose aussi : une colère contenue de mauvaise augure.

On pourrait aussi imaginer que les joueurs tentent de tirer sur les rares fils qu'ils auront trouvés dans les manuscrits. Ce sera un bon prétexte pour visiter la cité d'Agony, et particulièrement ses lieux obscurs. Mais toutes les pistes aboutissent finalement à un mur, et ce sont les protecteurs, attirés par les recherches des PJs qui finiront par prendre contact au détour d'une ruelle sombre.

Une fois qu'on aura remarqué sa présence, l'homme jette un regard méprisant vers les ouvrages, qu'il connaît visiblement. « Bien, voilà autant de choses que je n'aurai pas besoin de vous expliquer », dit-il avant de se présenter : **Lancet Lompion de Trivesoune**, mais bas les masques, j'ai aussi un nom plus exact …et plus ancien **Anthanagor des Sombrelarmes** ». Les noms n'évoquent évidemment rien…

« J'espère que vous êtes fiers de vous ! continue-t-il. Et que vous être prêts à faire ce qu'il faut pour régler cette situation impossible ! Je suis là pour vous amener auprès de mon maître, le plus ancien vampire encore en vie, le grand maître de la confrérie des protecteurs.

J'espère que vous n'allez pas faire d'histoires. Vous avez ma parole qu'il ne vous arrivera rien si vous coopérez. En gage de ma bonne foi, vous avez même le droit d'expédier un message à votre nounou ».

Il fait évidemment référence à Edwin qui s'est absenté pour rendre compte à l'empereur. Laissez vos personnages écrire une missive, puis faites leur entendre un bruit de verre brisé. Lancet les regarde d'un air patient. Bientôt, le gaz contenu dans la fiole que le vampire vient de briser fait son effet : la vision des aventuriers se trouble, leurs yeux se ferment, et ils s'effondrent sur place…

La confrérie des protecteurs

Lorsque les personnages se réveillent, ils se trouvent haut dans les airs, sanglés sur le dos d'une chauve-souris géante que l'on ne trouve normalement que dans les gigantesques cavernes sous les mondes, bien à l'abri de la lumière.

Ils sont évidemment accompagnés par le vampire, affairé à faire voler la créature vers le nord. En cherchant bien, du côté d'Aboresme, on peut voir un point lumineux brillant : Argol a décidemment bien grandi pour qu'on puisse le voir de si loin !

Sans pouvoir estimer leur trajectoire avec précision, les personnages peuvent quand même se rendre compte que leur destination est un gigantesque pic rocheux. Il fait une température glaciale qui ne semble pas gêner le vampire. Durant le reste de la scène, nos héros feront bien pâle figure à trembloter devant leurs interlocuteurs : ils s'apprêtent en effet à pénétrer dans le plus grand complexe montagneux encore occupé par quelques vampires vieillissants…

Construit dans les contreforts rocheux au nord du duché d'Abosme (comptez dix bonnes heures d'Agony, à vol de chauve-souris géante), **Castel Souterre** étend ses centaines de salles et de couloirs vides sous un pic enneigé. Du temps de leur splendeur, les vampires étaient nombreux à habiter ce haut centre de leur spiritualité, mais au cours des siècles de décadence les salles ouvragées se sont lentement dépeuplées. Il ne reste ici plus que sept vieux vampires au port altier, vestige d'une splendeur passée, ponctués de signes indéniable de sénilité.

Le grand Maître

De loin, le plus décrépi des sept derniers Protecteurs, **Estragornir Lunerouge** exerce la charge de grand maître depuis près d'un siècle. Il présente un contraste dérangeant de délabrement et de noblesse. Ses yeux implacables démentent la faiblesse apparente de son corps malingre, de même le contenu de ses paroles, ferme et intelligent, contraste étrangement avec le ton chevrotant de sa voix. Il sait en outre ménager de longue plages de silences dans lesquelles il observe ses interlocuteurs, réfléchissant plus avant aux tenant et aux aboutissants de la conversation.

Il a naturellement ressenti l'ouverture de la boite et désire entendre ce que les joueurs auront à lui apprendre sur la question. Pour sa part, il ne s'empêtre pas de savoir à qui la faute, apparemment tout ce qui lui semble important c'est de trouver une solution. Et justement, une solution, il en a une toute prête, lui : réveiller celui qui a déjà prouvé qu'il pouvait gérer le problème, Strix.

Entité de Thneksos pure, Strix n'a en effet pas été irrémédiablement détruit par les armes simples qui l'ont défait. Il a simplement été « dispersé », ne reste plus qu'à trouver le moyen de recomposer cette image.

La solution des Protecteurs

Pour être tout à fait exact, les Protecteurs constituent une société secrète oeuvrant secrètement à la conservation et au renouveau de la race. Depuis maintenant deux siècles, ils travaillent justement au moyen de ramener leur père à la vie. Ils ont trouvé un rituel permettant de parvenir à leur fin, mais l'entreprise demandait des moyens bien trop gros pour être rapidement mise en œuvre par sept vieillards et une poignée de sympathisants. Précisons en effet que tous les vampires ne verraient pas d'un bon œil le retour de l'ancêtre et de la période d'obscurantisme qui en découlerait. Certains se sont même très bien adaptés à la civilisation humaine ou à leur ermitage forcé.

Estragornir a donc besoin des joueurs pour concrétiser un très vieux plan dont le dénouement semble étrangement rendu possible par le retour d'Argol au devant de la scène. Il attend d'eux qu'ils fassent le lien avec la société humaine qui les craint et les rejette, et qu'ils mettent en œuvre ce qu'il faut pour l'aboutissement du plan. Le vieux vampire est particulièrement adroit pour distiller vérités, contre vérités et mensonges. Ainsi, il jouera sur l'ambiguïté de son titre pour se présenter comme le représentant de tous les vampires. Il expliquera que l'ancêtre est mort, mais que l'univers garde toujours un souvenir de lui. Un souvenir qui peut être rappelée ponctuellement, moyennant de grands sacrifices. Afin de les rendre à la fois plus cryptiques et plus crédibles, il prétendra que ses sources proviennent d'an-

ciennes prophéties énoncées par Strix lui-même et produira de nombreux grimoires relatant les actes de Strix puis sa mort, et terminera par un autre contenant les instructions nécessaires à sa renaissance.

Du rituel

L'ensemble des instructions prétendument laissées par l'ancêtre sont résumées dans ces quelques strophes :

1. Ils seront au moins trente trois à prêter leur fluide de grande vie, à appeler ses méandres et ses brumes glacées. Ils ne seront pas moins pour me relever de mes cendres.

2. Alors à l'aide de la griffe tu répandras le sang de soixante six êtres purs et ton premier officiant mêlera ces fluides dans le creuset des origines.

3. De sa première main nue il y boutera le feu porté par le second officiant, puis de sa seconde main étouffera les flammes devenues bleues.

4. Tu enduiras ensuite le corps nu du second officiant de cette poix de sang et il se munira de la griffe pour mélanger son sang au sang rituel.

5. Maintenant il sera le réceptacle du foie d'un oiseau feu et tous réciteront l'invocation rituelle sur les cendres de celui qui devra se lever à nouveau.

Strix Aash'shaad'dûum Esh'Ker'n arash

6. Tu répèteras ces paroles de toute ton âme en traçant de la griffe les soixante six cercles de la renaissance.

Ces instructions, obtenues par divination et par usage du Faër ont subies quelques interprétations de la part des vampires.

Concrètement il s'agirait simplement d'associer une trentaine de points de Faër Phuomique nécessaires à la renaissance de l'ancêtre et une soixantaine de points de Faër de Thneksos nécessaires à la recréation de son corps. Un élément du corps de l'ancêtre –sa griffe- est utilisé comme catalyseur.et doit être longuement manipulé pour « reprendre vie »… D'où les soixante six cercles.

La griffe dont il est question a depuis bien longtemps été taillée en poignard et se trouve actuellement dans le temple où le coffre a été dérobé.

En ce qui concerne les paragraphes 3 à 5 de ce texte, ils sont purement rituels. Les chants sont destinés à concentrer l'attention de l'assemblée, les autres éléments ne sont que des paraboles sur le thème de la renaissance ou du renouveau… Mais cela, les Protecteurs, sclérosé par leur dogme, sont passés à côté. Quant au creuset de la seconde strophe c'est là aussi une interprétation douteuse faisant référence à un artefact ancien dont les Protecteurs sont déjà entrés en possession.

Les interprétations de ce texte ésotérique ne manquent pas. Les Protecteurs en ont d'ailleurs leurs propres explications qu'ils partageront avec les joueurs.

L'interprétation des Protecteurs

Les Protecteurs ont eu deux siècles pour écrire et analyser leurs textes.

Ainsi pour eux il ne fait aucun doute que le premier paragraphe fait allusion à la présence de Faerics qui devront concentrer leur fluide Phuomique.

Pour la seconde strophe, ils ont connaissance de l'existence et de la nature du poignard - griffe, dernier vestige de la dépouille de leur ancêtre. D'après les légendes cette griffe a été entreposée au côté de l'astre vaincu, si donc les voleurs du soleil ne l'ont pas prise, elle devrait encore s'y trouver.

Selon eux, par « pur » il faut comprendre le sacrifice d'innocents, de vierges ou d'enfants. Concrètement, ce massacre aura effectivement l'effet voulu : l'apparition d'énergie destructrice (Faer Thneksos), mais le sacrifice d'une centaine de têtes de bétail aurait le même résultat. Par la suite les joueurs pourront peut être le deviner ou l'apprendre d'un érudit ou d'un vampire franc tireur… Sinon ils en sont quittes pour un charnier.

Le troisième paragraphe fait référence à l'utilisation de poudre d'Armoneste, un composant alchimique extrêmement rare qui génère un feu bleu, sans chaleur. On prétend aussi qu'il entre dans la composition d'un élixir de jeunesse éternelle.

Le cinquième paragraphe fait allusion au Volféral (Psitacus Paligrinae), encore appelé « empereur-azur », un oiseau rarissime des forêts de Palagre auquel on attribue des propriétés mythiques mal définies. Son plumage moiré et sa capacité à se rendre presqu'invisible dans les rayons du soleil on renforcé la croyance populaire qui le prétend capable d'accompagner l'âme des défunts vers leur nouvelle demeure et en font les guides indispensables du cycle des réincarnations.

Et maintenant ?

Pour achever de les rallier à sa cause Estragornir prétendra jouer carte sur table et leur donnera le nom d'un vampire résidant en Agony : **Sinister Maldrandir** alias **Jean-Laurent de Monvenir**, grand écuyer impérial et sympathisant à la cause des Protecteurs. Ce dernier sera le lien entre les joueurs et les Protecteurs. S'il le faut pour instaurer la confiance il sera possible de lâcher d'autres noms de vampires infiltrés en ville.

Après qu'on leur ait laissé poser toutes leurs questions les personnages seront à nouveau drogués et déposés à proximité d'Agony.

Vers la conjuration

Après cette petite escapade forcée les autorités qui les suivaient ont perdu la trace des personnages, si bien qu'il leur semblera enfin possible de tenter de fuir leurs responsabilités et ce monde à l'agonie. L'entreprise n'est pourtant pas aussi aisée qu'elle le parait : les ports sont fermés et étroitement surveillés, les rares « passeurs » et autres « contrebandiers » demandent des fortunes pour emmener des passagers… Et sont ils vraiment fiable. Et puis n'oublions pas qu'ils sont nombreux à traquer les personnages !

Aussi absurde que cela paraisse, le destin des joueurs semble donc bien lié à celui de ce monde. A moins qu'ils ne trouvent une autre solution, les joueurs seront donc forcés de plaider en faveur du plan des vampires, et à le mener au bout quitte à aller en cela contre une décision impériale.

La suite du scénario ressemble donc à une recherche d'éléments. Notons que plus le temps avance et plus le soleil grandit. Au bout d'une semaine, la ville d'Aboresme est entièrement consumée et la luminosité est telle qu'à Agony même on com-

mence à y voir en pleine nuit… Ce qui contribue à rendre les gens nerveux. A partir de ce moment dans la rue on commencera à entendre des rumeurs concernant la situation. Rapportée par des réfugiés ayant réussi à passer le cordon de sécurité établi par l'armée, ces informations sèmeront rapidement l'émoi et le chaos dans la population. La fin de partie se fera donc véritablement sur atmosphère de fin du monde.

Le choix de sa majesté impériale

Les joueurs voudront certainement à un moment ou un autre rencontrer l'empereur. Edwin le leur a en effet chaudement recommandé, et qui plus est, cette affaire concerne logiquement les plus hautes autorités… Néanmoins il faut bien avouer qu'en l'occurrence, toutes les autorités sont dépassées par les événements. L'empereur lui-même n'a aucune solution à proposer et s'en remettra sagement au bon jugement des personnages. De toute façon il a déjà préparé sa fuite ! Pour lui dans les conditions actuelles, l'alliance avec les vampires est donc un moindre mal, bien qu'il ne leur fasse absolument pas confiance.

Cela étant, il est impossible d'être compromis d'une quelconque manière. L'empereur ne consentira donc jamais à revoir lui–même les personnages et dépêchera systématiquement un chambellan ou un quelconque gratte papier.

Les joueurs auront donc officieusement carte blanche. Qu'ils échouent, et on aura des coupables de choix auxquels faire porter le chapeau, qu'ils réussissent et le pouvoir impérial s'en accordera tout le crédit. Rappelons que pour ces gens des hautes sphères, les joueurs ne sont que des outils, et qu'en outre ne sont-ils d'ailleurs pas à l'origine du problème ?

Dans cette optique il est inutile de préciser que les joueurs ne pourront pas compter sur une aide trop voyante. Tout au plus pourront ils débloquer quelques fonds, et encore leur faudra t'il à chaque fois négocier âprement avec une administration obtuse.

Ajoutons enfin que depuis la nouvelle de la catastrophe, l'armée est en train de circonscrire les populations dans la zone dangereuse afin d'éviter que la nouvelle ne se propage dans tout le pays et qu'on n'assiste à un vent de panique. Ce temps est mis à profit par la noblesse pour entasser de nombreuses richesses sur des navires stellaires en prévision d'une digne fuite de dernière minute.

Du massacre des innocents

Très pragmatique, le pouvoir impérial ne trouvera rien à y redire : carte blanche et charge aux joueurs de faire le tri funeste... Bien entendu, l'empereur ne saurait être inquiété pour ces actes macabres perpétrés par les joueurs.

Si les joueurs traînent à faire leur choix, les vampires pourront les aider en attirant leurs attention sur les choix qu'ils avaient déjà secrètement fait depuis quelques temps en prévision de l'avenir : des malades, des isolés… des individus dont la mort passera facilement inaperçue.

Fédérer les Faerics

Comme ils n'ont pas le temps de faire du tourisme, les joueurs devront essayer de rencontrer les cercles faerics d'Agony (Rappellons que les Faerics sont très mal considéré dans les agglomérations, ils sont vus comme des tricheurs qui profanent un principe vital et le pervertissent à leur avantage.).

Pour ce faire il faudra être à l'affût des commérages ou tout simplement observateur. D'autant qu'avec la tension montante de ces prochains temps les Faerics auront quotidiennement l'occasion d'utiliser leur don. Ce pourra être un rebouteux, ou bien un rat de bibliothèque ésotérique, ou encore cet aubergiste à la bière si fameuse, le simple fait d'approcher un Faeric donnera accès à tout son cercle d'amis et d'avoir une chance d'en convaincre plus.

Mais quelles raisons donner à ces gens pour s'adjoindre leur concours ? Richesse ? Reconnaissance ? Promesses sur l'avenir ?

Bien entendu, l'empereur ne se sentira pas obligé d'honorer une quelconque dette !

Quelques grains d'Armoneste et un foie de Volféral

Les alchimistes de la cour possèdent suffisamment d'Armoneste pour l'usage qu'on souhaite en faire. Il faudra néanmoins penser à chercher de ce côté-là. Sinon, il faudra payer l'élément au prix fort dans les nombreuses échoppes du centre ville… Une occasion aussi de rencontrer des Faerics.

Pour ce qui est du Volféral, il y en a trois sur le monde. Le premier est actuellement du côté du port spatial où les animaux venant d'autres mondes sont maintenus en quarantaine. Son propriétaire, **Aldrecht de Lubiliongue**, un riche armateur excentrique l'a acquis pour une véritable fortune et espère sa prochaine libération pour l'exhiber dans ses soirées mondaines. Le second est la propriété d'un grand animalier d'Agony : **Forvéor**. C'est ce dernier qui a procuré son volatile à Aldrecht. Forvéor acceptera d'aider les joueurs à maintenir le Volféral en vie et à pratiquer la délicate ablation du foie. Forte tête, il refusera de coopérer si on touche à son propre animal auquel il s'est attaché. Quant au dernier oiseau, il s'agit de celui que les Protecteurs ont volé il y a un siècle et sur lequel ils ont tenté de réaliser l'opération... Incapables de retenir les flammes de sa renaissance ils ont assisté impuissants à son envol vers les forêts voisines où il se trouve encore.

Les vampires ne pouvaient avouer avoir eu un Volféral à leur disposition à une époque sans paraître suspects aux yeux des

joueurs : rappelons que le rituel n'est sensé invoquer qu'une image fugace de Strix et qu'il ne ferait pas bon attirer l'attention des personnages sur le fait qu'ils aient déjà essayé.

Et si…

les forlignis aimaient les oiseaux ?

A supposer que tous les oiseaux aient pris leur envol et soient maintenant dans la nature, les personnages n'auront pas trop de mal à les traquer. Leur vision est tellement magnifique que la moindre apparition à proximité d'un village est invariablement relayée et amplifiée par la populace.

Mais arrivé dans la bourgade où l'on aurait constaté la dernière apparition de l'oiseau on apprend un fait contrariant : le volatile aurait été mis en cage et emmenés par une bande de Forlignis. Ces créatures nécromanciennes par excellence ont reconnu le volatile, et intriguées par les légendes elles ont décidé de le maintenir captif dans une de leur grotte pour en étudier les propriétés.

Contexte et ambiance

Pour freiner ou aider les personnages dans leur progression le MJ pourra faire appel à quelques individus que la situation aura transformés en charognards ou en héros. Le docker désoeuvré s'est fait brigand et dévalise les boutiques, terrorise les honnêtes gens. Les étrangers confinés dans le secteur du port tentent d'en forcer les portes. Le commerçant s'est improvisé milicien pour parer à la désertion flagrante des soldats…

Certains vampires pourront être intrigués de voir les joueurs rencontrer Sinister Maldrandir, leur contact chez les Protecteurs. Ils ressentent tous indistinctement une menace mais n'ont pas tous les clés pour la déchiffrer. Il est probable que les joueurs aient à subir la visite de l'un ou l'autre de ces francs tireurs. Certains sont ouvertement hostiles aux Protecteurs, on leur attribue entre autre d'avoir dérobé le creuset des origines à une autre société. La majorité des vampires rencontrés reconnaîtra qu'il n'y a pas d'autre solution que celle énoncée et proposeront peut être leur concours. Néanmoins la méfiance et le doute auront été semés.

Notons enfin que le culte du dévoreur lumineux est plus actif que jamais. Leurs ramifications sont nombreuses, particulièrement dans les cercles Faerics. Ils n'auront alors de cesse que de nuire physiquement aux joueurs et provoqueront de nombreuses attaques suicide.

Un détour par le temple

Le plus logique serait de commencer par rassembler tous les composants obtensibles à Agony et environs et de garder la recherche du poignard pour la fin. Cette enquête devant les mener quelque part au-delà des montagnes où tout a commencé, il serait avisé de proposer une date et un lieu de rendez-vous à tous les protagonistes afin que tous puissent s'organiser en vue de l'achèvement du rituel.

Les personnages prendront soin de passer au large de Blainfol où ils ne sont clairement pas les bienvenus. Au cours de cette progression ils pourraient bien être pris en chasse par un Chaerl plus vicieux que jamais.

On notera aussi qu'aucun lycanthrope ne sera visible au cours de cette promenade. Depuis l'ouverture de la boite ces derniers ont en effet tous reflué vers la cour du seigneur **Carnis** où ils comptent trouver du réconfort et des instructions sur la marche à suivre.

Le temple des vampires est situé dans une forêt de sapins à deux jours de Blainfol, sous une petite tour octogonale en ruine. Si on ne connaît pas son existence, il faudra beaucoup de chance pour déceler cet édifice. On pourra néanmoins facilement découvrir les trois villages pouilleux à proximité. Habités par quelques humains sous la coupe de Llywin, ces hameaux sont maintenant quasiment désertés, leurs habitants partis avertir tous les vampires du monde. Seuls restent les vieillards et les infirmes qui pourront au choix : fuir, attaquer ou mener les joueurs « au maître ».

Arrivé devant la tour octogonale, les nombreuses pierres descellées à la base de l'édifice témoignent du passage des voleurs. A l'intérieur, une dalle ouverte donne accès à une anfractuosité dans la roche. Là-dessous, le temple contraste par son plan simplissime et ses dimension : quatre couloirs étriqués flanqués de petites salles et une salle centrale gigantesque illuminée par des bougies éternelles. C'est là que Llywin attend prostré.

A force d'attendre dans les ténèbres le vampire s'est quelque peu déconnecté de la réalité. Il parle avec emphase, à l'ancienne mode vampirique. Comme au temps de la splendeur de sa race. Lorsqu'il apprendra l'ouverture de la boite il fera état de sa volonté de se suicider : gardien d'Argol il n'a pas été à la hauteur et maintenant il doit expier.

C'est dans une des salles attenantes que les personnages découvriront le poignard (une lame noire et froide, outrageusement décorée) et son gardien : une chauve souris géante qu'il sera possible d'amadouer pour écourter le voyage du retour. Son maître mort, Kika n'a en effet que peu de chances de s'évader de sa prison… La faire sortir au travers des couloirs exigus ne sera pas chose aisée, tout comme espérer la faire voler de jour.

Antestrix

Lorsque tous les éléments seront réunis il ne restera plus qu'à procéder au rituel. Celui-ci pourra se tenir n'importe où, mais comme le pouvoir impérial souhaitera garder la mainmise sur son image (au cas où ça marcherait), ils infléchiront autant que possible pour que cela ait lieu en public avec le concours de représentants officiels. Les joueurs seront relégués à des places subalternes.

Maintenant maître de cérémonie, Estragornir parait beaucoup plus jeune et alerte que dans sa retraite montagneuse. Il procède sans heurt aux premières phases du rituel. S'il a lieu le massacre donnera lieu à des atermoiements dans la foule : Bien qu'il y ait là que des nobles ou des décideurs certaines âmes sensibles ont du mal à supporter la vision d'un sacrifice humain, fut-ce de paysans.

Des éclairs insonores zèbrent un ciel qui ne cesse de se voiler et on arrive enfin à la dernière phase du cérémoniel. Soudain les dernières forces de la secte du dévoreur lumineux se lancent à l'attaque. Certains ont infiltrés les Faerics utilisé dans la cérémonie, d'autres surgissent par les fenêtres ou les portes et, complètement désorganisés, se précipitent sur tout ce qui bouge. Par leur nombre, leur effet de surprise et leurs dons Faerics ils se rapprochent inexorablement du maître de cérémonie qui continue imperturbable sa litanie en traçant ses soixante six cercles. Un cordon de sécurité s'établit alors devant l'estrade pour tenter de protéger les officiants. Les joueurs en font vraisemblablement partie et auront l'occasion de sauver la cérémonie à maintes reprises.

Soudain, tout semble remis en question lorsqu'une flèche d'argent déchire les airs et vient se ficher dans le crâne de l'officiant. Estragornir reste interdit, la hampe profondément enfoncée dans sa tempe, il vacille quelques instants avant de s'effondrer.

La fin d'Argol ?

Nous avons laissé les joueurs dans un moment d'incertitude... Le rituel est-il achevé ? Le vieux vampire a-t'il eu le temps de mener son oeuvre au bout ? Dans ce nouveau volet de la campagne les personnages découvrirons que les prétendus remèdes peuvent être pire que le mal.

Antestrix

« Kennyalt'he ! Moruyncrea Drea Og'Barteh ! Strix Breantre Tenebrae Faer St… »

C'est fini. Une flèche d'argent vient de se planter dans mon crâne. Ma vision se brouille. Mes sens me perdent. La douleur est insoutenable. Mes genoux vacillent. Je me sens tomber en avant. Je suis partagé entre sérénité et frustration intense. Échouer si près du but! Quel triste destin pour moi, Estragornir Lunerouge, l'aîné des Sept Protecteurs de notre race. Nous étions à deux doigts de réussir, de libérer le Père de tous les Vampires, Le Très Craint Strix. Une pensée me rassérène, sans Strix le monde aura tôt fait d'être consumé par Argol, l'astre brillant que des imbéciles d'aventuriers ont relâché il y a quelques semaines. Mais tant de sang versé, tant de sacrifices, tant d'arrangements et de tromperies pour mourir en échouant. A l'avant-dernier cercle. Non, cela ne se peut ! Je vais montrer à tous ces humains comment meurt un vampire.

Le sang coule dans mes yeux. La douleur m'a fait lâcher le Poignard de Strix, mais je n'en ai plus besoin maintenant. Il me faut un stylet. La flèche. Elle dépasse de ma tempe. La pointe se désagrège déjà. L'attraper, vite. Tirer doucement. La douleur me vrille les yeux, les oreilles et la bouche. J'étouffe un hurlement. Je me sens défaillir. J'arrache le trait d'un coup sec. Une gerbe de sang éclate sur le sol, à l'endroit précis où je dois tracer le soixante-sixième cercle. La flaque rouge est une sphère parfaite. Le destin. Il me suffit de tracer le périmètre de cette flaque pour achever le rituel. Des adorateurs de la secte du dévoreur lumineux crient, des royaux se battent. Idiots ! Ils ignorent tout du point culminant de leur vie : le retour de Strix. L'apothéose de mon existence…

Le vieux vampire, se répandant en sang et en imprécations trace lentement et avec application le dernier des soixante-six cercles grâce à la flèche d'argent qu'il vient de s'arracher du crâne.

« Strix Breantre Tenebrae Faer Stera Thneksos ! Phuoma Faer Strix Fia ! »

Gardes royaux, nobles, officiels, aventuriers, sectateurs ou autres badauds, chacun retient son souffle. L'obscurité devient plus tangible, le noir est rendu plus perceptible, les ombres menacent davantage l'omniprésente lumière d'Argol. Baignant dans son sang impie, le vieux vampire sourit, étendu sur le dos, à l'endroit où il traçait il y a quelques minutes encore son dernier cercle. Il sourit de ses canines usées. Il a compris.

La nuit se condense en une immense masse noire dans laquelle on distingue des ailes titanesques. L'être de ténèbres s'élève en direction d'Argol et fait lentement refluer sa luminosité, au rythme de la mélopée entonnée instinctivement par tous les vampires présents dans l'assemblée. En quelques instants le soleil a complètement disparu sous les passes saccadées du père de tous les vampires.

Strix revient alors planer au dessus de l'assemblée, plus ténu et affaibli qu'au moment de son invocation. Toujours terrifiant cependant dans son lent ballet aérien, et la foule s'écarte vivement lorsqu'il se pose. Un grand rire sonore émane de sa forme sombre alors qu'il entrouvre ses ailes titanesques. D'une voix puissante, il tranche le silence : « Mes fils, voici le temps du renouveau ! Rentrons dans nos ténèbres. Maintenant, ils sauront pourquoi ils ont peur du noir. »

Tous les vampires présents prennent leur envol dans un grand cri strident, en suivant leur Maître Ressuscité, laissant derrière eux le principal artisan de cette tumultueuse invocation, Estragornir Lunerouge gisant au sol.

Strix, Père. Maintenant je comprends, maintenant j'ai pu voir. Tant de siècles de recherches pour rien. Si seulement tu nous avais dit tout de suite la vérité, peut-être aurions-nous pu te faire revenir bien plus tôt…

La foule reste interdite, hésitant à comprendre toutes les implications de ce qui vient de se produire, hésitant à accepter la sombre tromperie. Entre joie, stupeur, abattement ou simple étonnement les hommes restent étrangement silencieux. Tous regardent vers l'ouest, suivant du regard la masse menaçante et symbole de jours sombres.

Baignant dans son sang impie, le vieux vampire expire son dernier souffle de non-vie, souriant aux funestes années que vont vivre tout ce qui n'est pas Créature de la Nuit.

De la lumière aux ténèbres

Voilà les joueurs à l'apogée de leur désillusion. Avec la libération de Strix, ils ont remplacé un danger immédiat et tangible par un autre plus insidieux. Ils seront rétribués de même. Personne n'aura à coeur de les traiter en héros, mais les plus intelligents reconnaîtront au moins que « c'était là malheureusement la seule solution, et ils nous l'ont apportée ».

De son côté, affaibli par sa renaissance et son effort pour comprimer Argol, Strix part en convalescence dans son ancien temple. L'humanité a gagné quelques mois de répit, mais si rien n'est fait pour l'empêcher elle sera rapidement mise à nouveau sous le joug des vampires.

Devant cette menace tangible la noblesse reviendra de son exil et serrera les rangs pour tenter de se débarrasser du père vampire avant qu'il ne reprenne la pleine possession des ses moyens.

Dans cette partie, les joueurs commenceront à décoder les implications de la grande scène du rituel. Ils apprendront qu'Argol n'est pas mort et qu'un danger plus immédiat que Strix menace le Monde de la Nuit. Ils seront mis face à leurs responsabilités, et désignés volontaires pour une nouvelle « mission sauver-le-monde »

Le ver des ténèbres

Où le meneur apprendra la vérité cachée (encore ?) aux joueurs.

Strix a immédiatement saisi toute l'urgence de la situation : fatigué comme il l'était, combattre Argol l'aurait irrémédiablement mené à une mort certaine. Pourtant, il ne pouvait attendre d'être entièrement rétabli de son « éveil ». D'une part, Argol aurait détruit une trop grande part de son empire. Mais surtout, cela aurait été désastreux pour son image de Père ! Pour assurer son avenir, il ne pouvait se montrer sous les traits d'un vieux vampire fatigué et sur le retour. Il lui fallait d'emblée être craint des humains et inspirer l'admiration des siens. Distiller la peur chez l'ennemi afin qu'il lui laisse le temps de se remettre de sa longue non-existence, et inspirer crainte et respect chez ses ouailles (dont une trop grandes parties pourraient voir d'un mauvais oeil le retour d'un maître depuis longtemps oublié). Ces vampires-là se sont généralement bien adaptés à la vie quotidienne et ne veulent plus de grand chef au-dessus d'eux. Pour réveiller la fibre vampirique chez ces égarés, rien de tel qu'un grand show ! Ajoutons à cela que le vieux vampire est revenu à la vie grâce à un rituel de réincarnation, et qu'une partie de ses souvenirs et de sa personnalité, toujours flous a été remodelée en fonction de l'assemblée qui a assisté à son renouveau : les protecteurs. Et on imagine bien de quelle manière ils auront pu influer sur l'esprit du nouveau re-né.

Incapable dans son état de mettre hors d'état de luire la gigantesque boule de feu incandescente, Strix a différé le problème en faisant à nouveau appel à son frère Atrus, Thnesk des ténèbres. Trop affaibli à l'heure actuelle pour intervenir en personne, Atrus a délégué un de ses séides le plus puissant pour aider son frère Thnesk : la ténèbre primordiale. Il s'agit d'une entité de ténèbre pure, suffisamment puissante pour tisser un cocon de ténèbres autour d'Argol. Sachant que pour arriver à maturité, le soleil Argol utilise la lumière se trouvant autour de lui-même pour en générer davantage et grossir, il « suffisait » de masquer la lumière pour enrayer la progression inéluctable et, petit à petit, l'inverser jusqu'à ce que le soleil retrouve sa taille initiale : grand comme une petite boîte noire environ, boîte qu'il serait préférable de n'avoir pas jetée…

Après avoir relâché la Ténèbre Primordiale sur Argol, Strix est revenu, presque à bout de forces, pavoiser devant tous et emmener ses vampires avec lui pour une courte convalescence en attendant le retour de la nuit. Le vieux Thnesk a réussi sa mystification, il sait qu'il a maintenant tout le temps de se refaire une santé : ses fils sont autour de lui. Ses ennemis sont partis pour de longs palabres. Sans compter que bientôt, ils auront fort à faire : Strix n'ignore pas que « son » dévoreur de lumière n'est pas si anodin que cela, qu'il a une conscience propre et une faim sans limite. Aussi ne se contentera-t-il certainement pas d'Argol. Strix n'a pas de réel contrôle sur lui ; il peut juste l'invoquer et le révoquer, ce qui n'est déjà pas si mal. Le plan du Thnesk des vampires est simple : reprendre des forces, récupérer Argol amoindri pour le remettre dans sa boîte (quitte à en fabriquer une nouvelle au prix d'une débauche d'énergie et d'une longue période de labeur.), renvoyer la Ténèbre après qu'elle ait suffisamment semé la terreur, et enfin prendre le contrôle du monde de la nuit.

Mais ne brûlons pas les étapes. Le souci quasi immédiat des joueurs sera le danger représenté par le ver des ténèbres. Ce dernier a une sainte horreur de la lumière (son antithèse) : dès qu'il la sent, il lui faut absolument l'étouffer ! Le lecteur conviendra que le monde de la nuit évolue dans un environnement nocturne et qu'ainsi, le peu de lumière qu'il dégage (villes, torches, bûchers sur la place publique, etc.) n'en parait que plus fort. On comprendra que dès qu'il en aura fini avec Argol, le ver va se mettre en mouvement, attiré par les sources de lumière les plus importantes... Précisons enfin que le passage du ver provoque quant à lui une traînée d'obscurité totale (en plus de quelques effets que nous décrirons plus tard), impliquant l'impossibilité de la vie.

Agony Agonie !

Après le rituel, le monde la nuit entre dans une nouvelle période de transition : les conseillers conjecturent sur la puissance de Strix et débattent de plans d'attaque. La populace, sauvée de la catastrophe, se lamente maintenant sur le retour d'un mal larvé. L'aristocratie, qui avait déserté le monde, revient maintenant pour reprendre les rênes du pouvoir : sur le monde de la nuit, le fléau vampirique a quelque chose d'ancestral et de sacré, tout homme bien né se sent forcément concerné. Ainsi, la vieille noblesse et l'administration pomponnée de la capitale reviennent prendre leur rang, et tous sont maintenant soudés dans l'adversité. Les frictions existent toujours, mais elles s'effacent devant la gravité de la situation.

C'est dans cette ambiance incertaine que les joueurs évolueront au cours de cette nouvelle partie de la campagne. Le meneur est encouragé à multiplier les signes relatifs au retour des exilés, particulièrement du côté de l'élite de la société. Les commerçants, eux, sont généralement moins prompts à revenir.

Recentrage

Le Roy, qui n'est évidemment pas très content de la libération de Strix, exige des explications, voire un bouc émissaire. Dans le même temps, les compétences des joueurs auront été remarquées. En résumé, même si on leur impute le désastre actuel, on reconnaît que ce sont eux qui sont le plus à même d'y remettre bon ordre.

A cet instant de la campagne, les joueurs peuvent se trouver dans des situations diverses, et dans beaucoup de celles-ci, ils ont des problèmes. Dans l'alternative la plus simple, ils ont pensé pouvoir mendier une récompense pour service rendu... C'est vrai, après tout, ils ont effectué tout ce qu'on leur avait demandé : Argol est neutralisé… Bien entendu, le fait que ce soit peut-être eux qui l'aient initialement libéré de sa boîte et que Strix le soit maintenant aussi, devra être grandement minimisé pour espérer autre chose que des grands coups de pieds aux fesses… En manoeuvrant correctement, il est néanmoins possible de glaner récompense et reconnaissance, peut être même de briguer un poste dans l'armée royale, mais certainement pas de remerciements officiels.

Et si...

… Les joueurs avaient fui leurs responsabilités…

Peut-être les joueurs ont-ils pris la poudre d'escampette à la fin du scénario précédent pour ne pas répondre aux accusations allant à leur encontre (concernant la libération d'Argol, notamment). Peut-être ont-il fui afin de ne pas essuyer les plâtres d'un potentiel échec du rituel, ou peut-être ont-il eu la présence d'esprit de fuir devant le désastre engendré par la réussite du rituel ? Comment donc rejeter les joueurs dans l'aventure à ce stade déjà bien avancé de sauve-qui-peut ? Le lieutenant Edwin de Majeuneau se sera fait un plaisir de monter un corps expéditionnaire pour rattraper ces lâches de traîtres et leur faire passer le goût de raconter n'importe quoi aux agents du Roy. La fuite des joueurs aura attiré de très forts soupçons à leur égard : n'étaient-ils finalement pas au courant de cette farce de rituel ? N'ont-ils pas fréquenté assidûment des vampires ? On pourra imaginer une course-poursuite dans les plaines d'Aboresme, dans les forêts, ou pourquoi pas dans les bas-fonds d'Agony. L'occasion de croiser de vieilles connaissances ou de s'en faire de nouvelles. L'introduction de cette nouvelle partie s'achèvera invariablement sur la capture des joueurs. Ces derniers ne seront qu'un peu rossés (pour qu'ils comprennent bien que le pouvoir royal les a pris en grippe), et dûment ramenés auprès du Roy. Nous pourrons alors passer à la partie suivante, mais en supprimant tout le faste, les remerciements, et le bon ton des agents du Roy.

Au service de Tame

Toujours dans l'idée de ne pas impliquer l'intégrité du Roy, c'est au Duc de Tame qu'on a maintenant délégué la lourde tâche de gérer les joueurs. Et celui-ci, pour le moins efficace, n'attend pas longtemps pour convier les personnages à un entretien dans son salon personnel.

Le Duc de Tame est considéré par beaucoup comme le second du Roy à Agony. Poudré et perruqué, le nez aquilin, le regard vif et perçant, vêtu de jaunes et d'oranges cinglants qui font passer sa silhouette d'aigle pour un poussin un peu trop menaçant, il attend, dans son fauteuil rehaussé de coussins pourpres, ses deux mains posées sur sa canne à pommeau en ivoire sculpté.

Dans ce salon luxueux entièrement décoré de tentures de velours rouges éclairées par une quinzaine de bougies curieusement réparties dans la pièce, le Duc de Tame fait signe aux joueurs de s'asseoir. Une fois installés, il les remercie de tout le mal qu'ils se sont donnés pour l'annihilation d'Argol. En effet, même s'il sait que la libération du soleil était une bêtise per-

pétrée par les joueurs, il convient que c'était un véritable tour de force que de réussir à la réparer. Néanmoins, la solution a provoqué le retour d'un mal moins dévastateur, peut-être, car il ne brûlera pas tout le monde comme Argol menaçait de le faire, mais bien plus insidieux.

Le Roy n'a encore pris aucune décision, mais il est évident qu'il faudra rapidement se débarrasser de Strix. Une bonne partie de l'état major a été affectée à un vaste plan de recherches visant à localiser Strix, puis à l'anéantir. Etant donné que les joueurs ont collaboré de près à la préparation du rituel d'invocation, et ont croisé de vieux vampires, le Duc de Tame leur demande de se renseigner discrètement mais rapidement sur la possibilité d'un renvoi du Maître des Vampires là où il ne pourrait plus nuire à personne. Les personnages ont carte blanche pour enquêter discrètement. Ils doivent se présenter une fois par jour chez le duc de Tame (où ils sont logés) pour faire leur rapport soit au duc, soit à un de ses représentants. Leurs conseils et analyses sont écoutés, les décisions sont officiellement prises par un autre. Suivant la confiance qui leur est accordée, ils pourront évoluer sans escorte ou seront encadrés d'une troupe plus ou moins importante.

Les quelques semaines qui suivent sont laissées à l'attention du meneur. Elles sont destinées à permettre aux joueurs de prendre contact avec des personnages déjà rencontrés en Agony : Faëriques, sectateurs, commerçants, soldats, érudits... Et de se faire de nouvelles connaissances. Les informations obtenues seront certainement minimes, mais ce n'est pas grave : les personnages se reposent tout en renforçant leur cercle de connaissances, les joueurs affinent leur compréhension de la situation. Enfin, pendant ce temps, le ver de ténèbres achève son cocon et entame son périple sur le monde de la nuit, révélant son existence au monde... Et en particulier aux espions royaux.

Et si...

… Les joueurs rencontraient un vampire…

Comme nous le verrons plus tard, tous les vampires n'ont pas suivi Strix. Certains ont préféré rester dans l'ombre de l'humanité. Plus encore qu'auparavant, ces renégats font tout pour passer inaperçus. La haine que leur vouent les humains est maintenant implacable, et leurs frères vampires les considèrent comme des traîtres à leur sang.

Au cours de leur enquête, les personnages pourraient démasquer un de ces pauvres hères et passer du temps à lui donner la chasse. Le vampire pourrait se rendre suspect par ses actes, en vivant en parfait reclus, en perpétrant des meurtres pour survivre ou bien au contraire en s'intéressant au sort du Monde de la Nuit (en étant une source de renseignements, ou en essayant de se renseigner aux mêmes sources que les joueurs.). Il pourrait aussi s'agir d'une de leurs vieilles connaissances rencontrées dans la partie précédente (Estragornir leur avait d'ailleurs donné des noms).

Rappelons aussi que le palais royal était à l'origine celui de Strix, et qu'il possède de nombreux passages secrets inconnus des humains et probablement accessibles uniquement aux vampires.

En tout état de cause, il n'est pas souhaitable que les joueurs en apprennent trop pour le moment. Il serait même préférable que leur traque ne se soit pas soldée par l'arrestation du vampire avant que Tame ne leur transmette une nouvelle mission.

Et si...

… Les joueurs marchaient sur les mauvaises plates bandes…

Antoine de Perdulaune vient de rentrer d'exil. Il reprend peu à peu ses affaires, prend ombrage de l'enquête des joueurs et tente de la reprendre à son compte. Non content de s'attribuer les succès des joueurs, il cherche à leur mettre des bâtons dans les roues.

Antoine de Perdulaune est un grand échalas aux yeux bruns et aux cheveux noirs touffus. Sans ses atours riches, on le croirait davantage sorti d'une cour des miracles quelconque que de la haute bourgeoisie d'Agony. Il n'est motivé que par l'appât du gain et les titres de noblesse qui pourraient lui être conférés s'il aidait le Royaume sur cette affaire.

Quelques pistes et suggestions pour meubler cette partie :

- Du coté des Faëriques et des occultistes, les joueurs pourront apprendre que la balance Faërique penche dangereusement du côté de Thneksos (son influence grandit en effet de jour en jour au fur et à mesure que le ver se débarrasse d'Argol.).

- Du côté des érudits, il en sera peut-être l'un ou l'autre pour se souvenir des « risibles » écrits d'un certain Amboyse Laparay. Sa passion pour les mythes vampiriques pourrait bien s'avérer importante. Si les joueurs n'ont pas récupéré les documents dans la partie B, ils pourront être amenés à le faire maintenant. Une autre piste consisterait à chercher des reliquats de ses écrits dans les salles basses de la grande académie royale d'Agony, ou pourquoi pas au manoir familial des Laparay à Labaranth, en Abosme. Au Meneur de décider ce qu'il souhaite distiller comme informations.

- Les joueurs pourraient d'ores et déjà rencontrer des survivants de la Secte du Dévoreur Lumineux. Ceux-ci ne s'affichent évidemment pas comme tels : ils ont pris le nom de Loge de la Lumière, une prétendue obédience occulte prônant une activité ancestrale de défense contre la Ténèbre. Si les joueurs se renseignent dans les sphères occultes habituelles, on n'a bien entendu jamais parler de cette nouvelle secte ancestrale. Il est néanmoins vrai que le nombre de sectes est aussi grand que leurs objectifs sont variés. Le fanatisme rend les mensonges peu crédibles mais qu'importe, car si dans les premiers jours, la Loge cherche essentiellement à recueillir des informations pour comprendre ce qui se passe, elle deviendra rapidement elle-même une bonne source d'informations. Ses membres sentent par exemple la présence d'Argol, son affaiblissement dans les semaines après l'invocation de Strix, puis sa récente stabilisation lorsque le ver aura eu fini de tisser son cocon de noirceur.

- Les personnages pourraient trouver la trace du coffret d'Argol. C'est vrai, ça ! Qu'est devenu le petit coffret Faërique dans lequel Argol était enfermé ? Les joueurs auront peut-être eu la présence d'esprit de l'emmener, auquel cas il aura été remis au duc de Tame. Il y a cependant plus de chances pour qu'il ait été simplement abandonné sur place. Dans tous les cas, il pourra être le centre de l'attention d'un grand nombre de personnes. Entre les collectionneurs fous (pourquoi pas Albrecht de Lubilongue ?), les fétichistes du Dévoreur Lumineux, les vampires de toutes obédiences, le réseau d'espionnage royal et pourquoi pas des Pirates de l'Apsuki, il seront nombreux à se le disputer. A priori, il n'a pour l'instant aucune autre valeur que sentimentale, mais les joueurs pourraient pressentir son importance future et vouloir remettre la main dessus.

La trace du ver

Alors que les personnages discutent avec le duc de Tame au cours d'un de leurs entretiens quotidiens, les personnages sont témoins d'un événement de mauvaise augure : une des tentures rouges recouvrant un mur du salon bouge et un petit homme barbu vêtu de cuir brun en sort. C'est comme s'il était né du mur, mais les joueurs les plus perspicaces comprendront vite que ce serviteur est sorti d'un des nombreux passages secrets du palais d'Agony.

L'individu s'avance et attend que le Duc le remarque pour faire une révérence et venir lui chuchoter quelque chose à l'oreille. Les personnages dotés d'une ouïe plus fine que la normale parviendront à comprendre « Argol… Problème grave… Nuée de

ténèbres… ». Le petit homme en cuir brun sort de la pièce par là d'où il est entré, et le Duc ferme les yeux, silencieux, visiblement concentré et contrit.

Finalement, au bout de quelques minutes d'une moue devenant de plus en plus contrariée, il finit par annoncer qu'il vient d'apprendre des nouvelles fâcheuses. Ses agents dans la région dévastée d'Aboresme lui ont signalé des faits récents. Pour commencer, le duc annonce qu'en place d'Argol, il y a maintenant une entité ténébreuse. Cela, il le sait depuis plusieurs semaines. La nouveauté, c'est que cette chose semble vivante, et qu'elle s'est mise en mouvement. Les agents de Tame affirment qu'une traînée s'est détachée de la sphère de ténèbres, et a recouvert les feux de forêt qui s'étaient déclarés alors qu'Argol grossissait et embrasait les bois de la région d'Abosme. D'abord, les espions ont cru que le noir allait endiguer les incendies, mais ils ont rapidement compris que les feux brûlaient et se propageaient toujours sous la chape de ténèbres. Une fois les incendies éteints, la traînée aurait incurvé sa course et continué sa lente progression en ligne droite.

Que sait-on sur cette masse noire ? Rien, à part ses dimensions, consciencieusement mesurées par les agents de Tame : quelques centaines de mètres de diamètre pour la demi-sphère de ténèbres, et deux mètres de large pour la traînée de ténèbres que laisse derrière elle l'entité en déplacement. Certains individus sont entrés dans le résidu noir. Aucun n'en est ressorti.

Le duc de Tame s'est enfin décidé à laisser les personnages quitter la ville d'Agony et leur délègue cette nouvelle mission : retourner en Abosme pour déceler la nature exacte de cette ligne noire, le danger qu'elle représente et les armes qu'on peut lui opposer. Le duc exige bien entendu des rapports circonstanciés sur tous les évènements majeurs. Il met à la disposition des joueurs une cage à pigeons voyageurs, qui sont entraînés pour retrouver le palais.

Entrevue terminée. Le Duc de Tame se lève rapidement, tout en soieries et en dentelles. Arrivé à la porte, il tourne sa tête vers les joueurs et leur lance : « Ah, j'oubliais. Afin de faciliter votre mission, j'ai d'ores et déjà constitué une petite troupe commandée par une personne compétente et efficace. Je crois que vous le connaissez déjà, il s'agit du lieutenant Edwin de Majeuneau. Considérez-vous dès à présent sous ses ordres. ». Sur ce, il sort, laissant les joueurs pleurer sur le sombre avenir qui va être le leur.

Et si…

… La cage à pigeons avait disparu ?

Sont-ce des paysans affamés qui veulent manger du pigeonneau peinards ? Ou des espions qui ont ainsi coupé les ponts entre Tame et les joueurs ? Peut-être désirent-ils même transmettre de fausses informations au duc pour fourvoyer le service secret royal ?

Et si elle s'était brisée ? Un bête accident (la cage chute d'un cheval ?) donne lieu à une chasse au pigeon : « oh, je crois que le gros, là, sur la branche, c'est un des nôtres ».

Aux origines du ver

Où les joueurs repartent en pèlerinage sur les lieux de l'ouverture de la boîte. Où ils retrouvent de vieilles connaissances, découvrent la matière noire, conjecturent sur ses propriétés et origines et comprennent qu'il va falloir faire vite.

Promenade champêtre

Après l'entrevue avec le duc, les personnages sont immédiatement conduits dans la grande cour. Là, une trentaine de soldats à cheval attendent, avec à leur tête, juché sur un fier destrier à la robe noire, le lieutenant Edwin de Majeuneau. Ce dernier est d'une humeur massacrante, les fins psychologues ne tarderont pas en comprendre la raison : son second Urbain de Florival a été promu au rang de lieutenant et a été remplacé par un blanc-bec fraîchement sorti de l'école militaire. **Ubicandre Des Chartes** n'a de loin pas ni l'expérience, ni les compétences de son prédécesseur. Il a en outre une détestable morgue et darde sur les autres un regard supérieur, qu'il perdra heureusement après sa première mêlée.

Malgré l'imminence du départ, les joueurs pourront négocier un dernier passage en ville, escortés, il va de soi. Le meneur pourra en profiter pour les faire rencontrer une fois encore l'une ou l'autre faction, pourquoi pas la Loge de la Lumière ? Si les joueurs ont compris leur lien avec la Secte du Dévoreur Lumineux, Majeuneau se fera un plaisir de mener un interrogatoire rapide, même si les fanatiques n'ont pas grand-chose à cacher. Le récent appui de Majeuneau, et ses entrées dans les cercles du renseignement royal pourront aussi débloquer certains verrous que les joueurs n'auront pas réussi à lever au cours de leur récente enquête, sans compter les individus peu scrupuleux qui les faisaient lanterner en gonflant honteusement les prix, et qui maintenant offrent leurs services, sourires (jaunes) en prime.

Edwin de Majeuneau veut prendre au plus vite la route d'Aboresme. Le jeune homme est toujours motivé par l'obéissance au Roy et son désir de promotion. En outre, il est ulcéré par le retour de Strix et par l'implication qu'il a eue dans cette affaire. Il a la ferme intention d'y mettre bon ordre. Pour ce faire, il est prêt à prendre en considération toutes les alliances sérieuses, et s'il s'avère que les personnages lui semblent dignes, il pourrait bien les considérer comme ses seconds plutôt que comme ses prisonniers.

Voilà les personnages à nouveau sur la route d'Aboresme pour une chevauchée sans répit. Des séquences de douze à quinze heures, dont quelques-unes au trot ou même au galop ; hommes et bêtes sont harassés, mais l'on ne s'arrête que pour dormir, et le plus souvent, c'est à cheval qu'on avale son infâme ration de survie. L'arrivée dans le Duché d'Abosme se fait en longeant le fleuve Tame par le Sud, puis le fleuve Abosme par sa rive Est. Passer par les innombrables collines et cols aurait pris trop de temps, surtout par ce temps pluvieux et ce vent, qui rendent impraticables beaucoup de routes d'altitude. Le paysage a quelque peu changé, il a repris les couleurs sombres habituelles du Monde de la Nuit. Les autochtones aussi ont quelques peu changé. L'angoisse face à l'inconnu et aux rumeurs de fin du monde ont cédé la place à la hargne et la renfrogne. La nouvelle du retour de Strix a été colportée…

Et si...

… Les paysans décidaient d'en découdre ?

Au passage de la petite troupe, les poings de certains paysans se serrent un peu trop sur les fourches et les fléaux à grains. Les agitateurs publics soulignent l'incompétence du pouvoir, certains n'hésitent pas à faire remarquer le rôle de celui-ci dans la libération de Strix. Sous le coup de la colère, d'un agent sé-

ditieux, ou pourquoi pas, si les personnages étaient reconnus par un badaud présent à Aboresme lors du retour de Strix, la population d'un petit village pourrait bien faire barrage à la progression de nos héros. Néanmoins, par habitude et par pragmatisme, les paysans sont généralement fidèles au Roy, il devrait donc être possible de se tirer d'affaire moyennant quelques heures de palabres, barricadés dans une grange. La simple évocation du péril Strix et l'exhortation à l'antique entraide face au fléau vampire devrait suffire. Au final, les gardes prisonniers seront rendus, les agitateurs reniés par les villageois et dûment châtiés. La troupe repartira avec des vivres.

Et si...

… Les chevaux ne tenaient pas le coup ?

Le meneur pourra avoir recours à ce subterfuge pour amoindrir l'importance de la troupe des joueurs. Il faudra aussi faire des choix sur les hommes que l'on souhaitera conserver auprès de soi : Archers ? Lanciers ? Spadassins ? Lettrés ? Cartographes ? Maître espion ? Médecin de campagne ? Cela apportera aussi au meneur quelques électrons libres qu'il pourra faire agir à sa guise dans l'histoire et faire revenir au moment propice dans la sphère des joueurs.

Terres Argoliennes

A l'approche d'Aboresme, le paysage se modifie lentement. L'herbe et les arbres verts se raréfient, montrent des couleurs jaunasse ou des troncs dénudés. Enfin, c'est de la terre noire recouverte d'une copieuse couche de cendres, des restes de souches calcinées par un brasier puissant. Certaines roches ont été vitrifiées par la chaleur, et on ne décèle aucun signe d'animaux dans les parages. Les personnages pensaient déjà connaître cette terre de désolation, mais depuis leur dernier passage, la situation s'est encore détériorée : même sous sa chape de ténèbres, Argol a continué de dispenser sa chaleur.

La présence humaine se fait elle aussi beaucoup plus clairsemée. Les habitants avaient déserté la région à cause de la chaleur et de la luminosité à laquelle ils n'étaient pas accoutumés, mais certains sont revenus et ont repris leur activité. Cependant, à moins de quelques lieues d'Aboresme, les villages ont étrangement évolué et se sont organisés autour d'un tout nouveau commerce, celui de la cendre. Arguant des qualités agronomiques exceptionnelles de la terre brûlée, des individus se sont octroyés la terre et ont entrepris son commerce. Partout, ce ne sont que piquets temporaires, problèmes de bornes et notaires prétendument assermentés. Des charrettes pleines de terre prennent la route de Bosmia alors que de nouveaux colons commencent d'affluer pour profiter de cette manne d'argent. Les plus courageux ont entrepris de s'approcher à une lieue de l'épicentre, là où la lave n'est pas encore tout à fait refroidie. Ils ont apporté des pierres avec eux et commencent à construire les barrières surréalistes de ce qui sera plus tard leur ferme paradisiaque. La vie reprend ses droits. Mais pour l'heure, c'est plutôt un enfer : au-dessous de la croûte durcie, un fluide orange continue d'irradier une chaleur suffocante, sans compter les émanations nocives et les ruptures fréquentes de la fine couche à peine refroidie. Pour avoir des renseignements fiables sur la fameuse sphère noire, il faudra malheureusement se rendre dans ces lieux dangereux.

Concrètement, on a commencé à remarquer la sphère de ténèbres il y a environ un mois. Dans les semaines suivantes, on a remarqué des excroissances ellipsoïdales partant du coeur noir pour y revenir. Les excroissances ont ensuite commencé à devenir plus lâches, plus longues, et pour finir, l'une d'elles s'est entièrement détachée et a pris la direction des feux de forêts qui, déclenchés par Argol, n'ont pas encore fini de ravager la région. La tentacule (les paysans parleront plus facilement de rhizomes ou de filaments) de ténèbres a recouvert le front de flammes, si bien qu'on n'en vit plus les lueurs, mais visiblement elle n'a rien éteint puisque les forêts ont continué de brûler. Fait étrange, tout semble indiquer que la matière noire est figée : une fois qu'une tentacule apparaît, sa forme n'est plus modifiée. Depuis l'événement des incendies, aucun autre filament n'est sorti du coeur noir et en fait, à bien y réfléchir, personne ne sait exactement où s'arrête le dernier filament. Certains téméraires ont pénétré la sphère, aucun n'en est sorti.

Et si...

… Les joueurs étaient pris à parti dans des problèmes de borne ?

Depuis deux semaines, l'appât du gain a attiré d'honnêtes travailleurs mais aussi toute une faune d'individus peu recommandables. Certains pourraient voir d'un mauvais oeil l'arrivée des forces de l'ordre. Les mauvaises gens se tirent dans les pattes entre eux et, si certains assument leur mauvaise vie, d'autres s'en cachent au contraire et présenteront le visage de l'innocence pour s'allier les bonnes grâces de la troupe. Quant aux bonnes gens, elles sont trop désorganisées pour représenter une faction sérieuse sur laquelle on pourrait compter. En quelques mots, l'arrivée des personnages risque de provoquer une guerre des gangs deux semaines seulement après leur constitution. S'ils prennent position, ils seront enlisés dans un événement qui les dépasse et s'ils ne le font pas, les gangs risquent de s'allier contre eux et d'avoir l'avantage du nombre. Le mieux serait clairement de jouer la désunion des factions pour les abattre les unes après les autres... Ou de montrer rapidement qu'on ne s'intéresse en rien aux exactions locales, en prenant tout simplement la fuite.

Et si…

… Les joueurs étaient amenés à sauver la veuve et l'orphelin ?

Au cours d'une courte enquête (les joueurs sont là pour ça), on apprend que les fermiers les plus à même de renseigner les personnages se sont comme par hasard installés au plus proche de l'épicentre d'Argol. Honnêtes paysans, ils ne pouvaient rivaliser avec les flibustiers de l'immobilier et les marchands de terre qui commencent à envahir la région. D'ailleurs, ils ont commencé à reconstruire une ferme à l'endroit même de leur ancienne demeure. Seulement voilà, à l'arrivée des joueurs c'est la catastrophe : leur îlot vient de céder et s'enfonce lentement sous la lave en se disloquant. Aux joueurs de sauver ce et ceux qu'ils peuvent, aidés peut-être par une averse providentielle. A la clef, outre une reconnaissance éternelle, des renseignements précieux sur la chronologie des événements dans la région : le développement de la sphère de ténèbres, l'arrivée des vautours de Bosmia et d'ailleurs, le sort de ceux qui se sont approchés de la sphère et pourquoi pas aussi des indices sur la nature de ces nouveaux voisins à l'accent étrange et aux tatouages tout en poissons et étoiles de mer que nous serons peut-être amenés à rencontrer plus tard...

De Vermis Tenebrae

Il est possible de voir d'assez loin la sphère de ténèbres, puisqu'elle mesure quelques dizaines de mètres de diamètre. Les personnages pourront (avec quelques difficultés quand même, étant donné que tout a brûlé) reconnaître l'endroit, précisément où ils avaient laissé Argol. Dans la pénombre relative de la journée, on voit clairement plusieurs filaments immobiles partant de la sphère pour y revenir après quelques centaines de mètres d'ellipses. Quelques excroissances s'élèvent à un ou deux mètres au dessus du sol, mais la grande majorité rasent le sol. C'est le cas de l'unique tentacule qui part du coeur pour n'y pas revenir, celle qui prend la tangente vers le nord-est et les contre-

Et le ver, lui même ?

Le ver, lui, a des propriétés bien moins impressionnantes que sa trace. Ce ne serait certainement pas l'avis des érudits qui trouveraient à ergoter des siècles sur le paradigme de « non-ubiquité ». En pratique : le ver est une entité à la fois « inexistante » et située juste devant la trace qui progresse... Les individus qui auraient la drôle d'idée de se placer quelques mètres devant la traînée noire ressentiront des sensations inhabituelles, comme un bourdonnement intérieur et un désir de destruction exacerbé, signe d'une catalyse de Thnesk.

Précisons encore que la présence du ver nourrit sa trace : celle-ci est d'une densité et d'une noirceur total dans un rayon de cents mètres alentours.

forts de la forêt calcinée. Toutes les excroissances ont la même forme cylindrique d'environ quatre mètres de large.

Vu de l'extérieur, on pourrait croire que la sphère noire est couverte de suie, tant le noir flotte dans l'air autour d'elle. En vérité, elle est « simplement » composée d'une sorte d'anti-substance. Pure essence de Thneksos, cette matière noire sécrétée par le ver agit sur la lumière, au sens propre comme au figuré. Elle étouffe toute perception de lumière, mais aussi toute perception de bonheur.

Toute personne qui pénètre la trace du ver sera la proie d'une étrange sensation : la masse n'a aucune consistance, on y rentre comme dans de l'air normal, et pourtant elle paraît vivante : elle pulse, étouffant un peu plus la luminosité à chaque pulsation. On s'en rendra mieux compte en y pénétrant avec une torche ou une lanterne à la main. En quelques battements, on est dans le noir complet. Mais, au fait ? Comment se repérer dans ce noir complet ? Si on n'a pas pensé à un fil d'Ariane, tout n'est pas perdu pour autant. On peut se repérer au sentiment. En effet, plus on se rapproche du cœur, plus on est assailli par un sentiment d'angoisse. Cet effet est d'autant plus grand que l'individu est proche de Phuomos. A cinquante centimètres à peine, la sensation de désespoir devient intenable, et on est rapidement mis devant ses propres peurs, ses pires cauchemars. La matière noire se nourrit de la lumière et du bonheur des gens, elle ne commence à disparaître que très longtemps après qu'elle ait épuisé son combustible. Gageons que les joueurs seront les premiers à en observer le phénomène, et quelles visions macabres seront alors révélées ?

Dans le cas de la sphère de ténèbres, le ver étant passé et repassé au dessus d'Argol, la densité d'anti-lumière est telle que les effets sur le moral peuvent déjà être ressentis à l'extérieur du cocon. A moins de trois mètres de distance, le corps des joueurs se couvrira de chair de poule et les dents se mettront à claquer sans retenue. Il faudra beaucoup de volonté pour continuer la progression. Enfin, rappelons qu'Argol est toujours présent au coeur de la nuée et qu'il n'est pas prudent de s'en approcher de trop près de l'astre. Argol a maintenant atteint un équilibre avec la matière noire qui l'entoure, si bien que la sphère de ténèbres n'est pas prête de s'effacer ni le soleil de grandir à nouveau. Les joueurs peuvent donc tout à fait choisir le moment pour y récupérer Argol. A la limite, ils pourraient même considérer que cette nouvelle prison de ténèbres convient très bien à l'astre. D'autres ne sont pas du même avis...

Le retour des pirates

A quelques centaines de mètres à peine de la sphère de ténèbres, les personnages découvriront un camp d'agriculteurs téméraires. Personne à part eux n'a en effet osé s'approcher si près du mystérieux cocon. Les trois tentes posées sur un sol dur présentent un aspect incongru au milieu des traînées de lave en train de refroidir aux alentours. Une dizaine de paysans patibulaires vit là. Ils ont planté quelques piquets aux alentours, prétendument pour délimiter une future parcelle. Quelques outils d'agriculture et un cochon famélique témoignent de leur empressement à se mettre au travail dès que ce sera possible, démontrant ainsi une méconnaissance totale de la situation, ou peut-être même du travail de la terre. Et pour cause : il s'agit en fait de pirates de l'Apsuki déguisés en paysans.

De retour dans l'Apsuki après leur récente déconvenue, nos pragmatiques pirates ont patiemment attendu les premières vagues d'exilés, fuyant un monde en perdition par leur faute. Après tout, autant rentabiliser la désastreuse expédition en se remboursant sur les réfugiés ! De « là-haut », ils ont rapidement constaté le reflux d'Argol et leur chef a décidé de renvoyer une escouade afin de voir s'il était encore possible de récupérer le soleil. Ayant profité du chaos ambiant pour se mêler au retour des exilés, une quinzaine de pirates est donc redescendue. Renseignements pris, ils se sont séparés en deux groupes, l'un cherchant à récupérer la boîte, l'autre attendant le premier à proximité d'Argol au cas où un individu en possession de la boîte ferait son apparition.

Gérer une incursion dans la matière noire ?

N'hésitez pas à jouer avec les peurs et les phobies spécifiques à la fois aux personnages et aux joueurs. Si le personnage a honte de certains de ses actes passés, ils rejailliront ici. Chacun aura l'impression d'être face à une entité malsaine qui connaît parfaitement sa face cachée et la lui renvoie en pleine face.

Les personnages pourront comprendre qu'il ne s'agit que de projections mentales en confrontant leurs visions et en constatant qu'elles sont différentes. Il est aussi tout à fait probable qu'un personnage rencontre un individu mort depuis longtemps. Sur le moment, l'effroi sera trop grand et le personnage prendra certainement la fuite. Par la suite, il lui sera néanmoins possible d'analyser l'événement. Dans le cas de la sphère, la densité de Thneksos engendre des cauchemars plus intenses et plus décousus, déchaînez votre imagination et n'ayez pas peur de l'illogique.

Quelques idées si vous en manquez :

- Nager dans des eaux sombres et sales en sachant qu'une « chose » y est cachée, ne pas y avoir pied, sentir quelque chose chatouiller ses cuisses... Ce n'est pas une algue, ça revient...
- Etre dans le noir complet, sentir la présence fauve d'un animal mystérieux. Savoir qu'il est là. Etre à l'affût du moindre bruit, lorsque son propre coeur semble couvrir tous les sons. Sentir l'odeur de la bête.
- Etre poursuivi et incapable d'avancer, ou courir au ralenti. L'ennemi se rapproche lentement.
- Tomber sans fin dans un abîme ténébreux sous le regard hilare de centaines de Forlignis.
- Etre enterrés vivant dans un cimetière morbide, et entendre ses voisins morts gratter contre la paroi de la tombe. Voir ses parents en décomposition ouvrir le cercueil pour faire un câlin à leur enfant chéri.
- Etre redevenu enfant et enlevé par des faiseurs de monstres, assister aux déformations infligées à sa petite soeur sans rien pouvoir faire.
- Une bonne introduction pourrait aussi consister à faire entrer le soudard le plus courageux dans la sphère et à le faire ressortir, les chausses compissées de peur, mutique et les cheveux blancs. Ne laissez en aucun cas vos joueurs ressortir de la matière noire sans avoir côtoyé les pires atrocités.

A l'arrivée des personnages, les pirates pourraient bien penser que ceux-ci possèdent la boîte et chercher à leur reprendre. Un cambriolage simple et propret, une prise d'otages qui tournera au massacre, une attaque surprise ratée. A vous de voir si vous voulez vous débarrasser d'un surplus de gardes royaux. Ces vétérans de la piraterie galactique sont de bons combattants, et ils ont donc de bonnes chances de parvenir à leurs fins. Dès qu'ils auront récupéré la boîte, trois ou quatre d'entre eux plongeront précipitamment dans la masse noire, laissant leurs comparses en finir avec les gêneurs : la mission passe avant tout ! En l'occurrence, la précipitation est mauvaise conseillère, et les téméraires ne tarderont pas à être assaillis par leurs peurs. De la sphère de ténèbres s'élèveront râles et cris d'angoisse : « Non maman ! Ne me frappe pas ! Ce n'est pas ma faute ! », « Au secours, un Obsidian ! »... Alors que le calme semble s'être fait dans la sphère, un des pirates en sort, incandescent. Dans son aveuglement, il s'est approché trop prêt d'Argol. Ses compagnons sont déstabilisés par la tournure des événements et la situation, certains prennent la fuite malgré les rappels à l'ordre de leur chef Glen, et la situation tourne à l'avantage des joueurs. Rendant coup pour coup, les derniers pirates finissent par être mis hors d'état de nuire et les joueurs ont l'opportunité de récupérer la boîte... A condition de s'engouffrer dans la sphère de ténèbres.

Et si...

… Les pirates faisaient des prisonniers ?

Si la situation tourne trop facilement à l'avantage des pirates, ils décideront de faire des prisonniers. Ce sont certainement ceux-là qui seront envoyés en seconde vague dans la sphère de ténèbres au bout d'une cordelette en guise de fil d'Ariane. En avançant prudemment, la tâche est faisable quoique périlleuse. La question devient alors : que feront les joueurs une fois Argol dans sa prison ? La donneront-ils aux pirates ? Tenteront-ils de fuir avec par un autre côté ? Remarquons qu'il n'est pas aisé de se battre lorsqu'on est victime d'une profonde angoisse, et qu'il faut vraiment être motivé pour approcher la sphère, autant d'éléments qui donneront un avantage pour la fuite des joueurs. Ces derniers pourraient encore être tentés de négocier avec les pirates pour se faire exfiltrer de ce monde décidément trop cruel

Et si...

… Les pirates étaient capturés ?

Les pirates révéleront le peu de choses qu'ils connaissent concernant Argol : On leur a dit que la boule de lumière était un soleil et qu'elle avait une valeur inestimable pour leur organisation. Leur chef sur le terrain s'appelle Glen, il fera pragmatiquement remarquer que le soleil pose un problème ici et qu'ils sont prêts à l'acheter et à donner un coup de main pour s'en débarrasser, qui ne tente rien n'a rien !

Sous la torture, les pirates pourront aussi parler de leur organisation. Bien qu'ils soient directement sous les ordres de Mac Marnall, seul Glen connaît son nom. Pour les autres, c'est « le capitaine ». Ils ont été recrutés dans les ports de Palagre et d'ailleurs par des agents très sélectifs. Ce sont tous des durs à cuire dociles et suffisamment malléables pour ne pas présenter trop de danger de mutinerie. Après quelques années de navigation Apsukiale sous le commandement du fougueux Mac Marnall, ils on acquis la certitude qu'ils faisaient partie d'un grand dessein, mais lequel ? Outre les navires qu'ils ont capturés, ils en ont croisé un autre semblable au leur. Quant à leurs caches secrètes dans l'Apsuki, elles auront renforcé leur impression d'une organisation importante.

Et si...

… Les pirates avaient retrouvés la boîte avant les joueurs ?

Lorsque les personnages arrivent au campement des pirates, ils surprennent ces derniers en pleine opération d'infiltration de la sphère : une corde accrochée à un piquet s'enfonce dans les ténèbres. De temps en temps, un homme en sort et vomit tout son saoul sur le sol tandis qu'un autre, l'air résigné, prend sa place et rentre dans la sphère aider à pousser la boîte un peu plus loin. Quelques-uns de ces molosses, prostrés dans un coin, pleurent tout leur saoul sur le sort de leur petite soeur noyée ou sur un larcin de jeunesse. Ceux-là présenteront une résistance moindre, les autres vendront cher leur peau.

Et si...

… Finalement, personne n'avait la boîte ?

Les pirates pourraient attaquer les joueurs alors que ceux-ci ne possèdent pas la boîte. Ou bien les joueurs pourraient démasquer les faux paysans. Dans ce cas, tout reste ouvert : les deux factions peuvent s'entretuer ou s'associer. Les joueurs peuvent être pris en otage par les pirates qui y voient une bonne source d'informations pour retrouver la boîte. Dans ce cas là, au meneur de gérer la suite des événements : la reprise de la boîte, la lutte pour son contrôle, et le « sauvetage des joueurs » par le duc de Tame ou un de ses concurrents à la cour. Dans tous les cas, Bosmia aura eu le temps de tomber !

Une fois la situation autour de la sphère quelque peu « stabilisée », Edwin de Majeuneau préférera considérer tous les paramètres avant de prendre une décision. Comprenez par là : aller jeter un oeil au « tentacule noir » parti vers les incendies avant même de se poser la question d'entrer dans la sphère de ténèbres.

A partir d'un petit kilomètre de la sphère le trait noir s'affine, et sa noirceur semble plus transparente sur les bords. Le fait est qu'il n'y a déjà plus rien ici pour alimenter les ténèbres et qu'elles ont commencé leur lent délitement. Après une heure de route, les joueurs arrivent sur des contreforts montagneux qu'ils connaissent bien : ils les ont traversés lorsqu'ils étaient encore verts. Maintenant, sur des kilomètres, ce ne sont plus que cendres et troncs calcinés. Le tunnel noir suit la déclivité d'une petite colline et redescend de l'autre côté, toujours rectiligne dans la plaine. On devine sa trace à perte de vue dans le paysage, et tout là-bas, à une centaine de kilomètres dans la même direction, on distingue les lueurs de Bosmia, capitale d'Abosme. Tout coïncide, même l'affreux pressentiment que cette enquête ne va pas être une partie de plaisir…

Gérer l'avancée de la ténèbre

Le ver de ténèbres est capable de « sentir » la lumière où qu'elle soit. Il n'a pas besoin de la voir. Il est généralement attiré par la source la plus vive, mais d'autres caractéristiques peuvent entrer en moindre part dans la balance, comme le « taux de bonheur » à un endroit (miam miam le beau mariage que voilà). Capable d'un minimum de réflexion, au bout de quelques allers-retours entre deux sources alternativement allumées, il « perdra patience » et en choisira une, ou prendra carrément une autre direction, pour un temps au moins.

A tâton dans les ténèbres

Où les joueurs partent sauver Bosmia de l'obscurité.

La trace du ver

Le trait noir est on ne peut plus facile à repérer et à suivre, il creuse littéralement un tunnel noir violant le paysage. Les personnages suivent certainement sa piste à bride abattue. Le tracé rectiligne infléchit parfois sa course, et croise une route terreuse. La lecture d'un panneau indique alors sans ambiguïté la présence ancienne d'un village maintenant enseveli sous une petite boule de ténèbres. Dans ces lieux particuliers, la noirceur est plus profonde, comme autour de la sphère tombeau d'Argol. Forcément, le combustible y a été davantage présent. Aux joueurs de tirer les conclusions.

Et si...

... Les joueurs recueillaient des rescapés

Au détour de ruines « noircies », les joueurs pourraient entendre un hurlement de peur qui vient de ce qui se tenait à la place d'un village. S'ils s'approchent, ils pourront comprendre que les gémissements sont proches de la limite des ténèbres. S'ils appellent, la voie leur dira s'être brisée une jambe, et qu'elle ne peut plus bouger. Les joueurs devront donc affronter les peurs du ver de ténèbres en s'orientant avec la voix. Une fois trouvé, ils pourront ressortir la personne, un jeune d'une quinzaine d'années avec une cuisse qui ballote dangereusement en son milieu. Il pourra raconter l'horreur de ce qui s'est passé, au cas où les joueurs n'ont pas encore compris que le ver « mange » les villages proches de son passage en déviant légèrement sa course.

Plus loin, peut-être dans un autre village, un paysan attend seul, au bord de la route. Il pleure, car il est le seul survivant du village. Seule sa maison fut épargnée, alors qu'elle était sur la trace du ver. Le chanceux n'a pas fait le lien entre le feu qu'il avait allumé sur la jachère voisine pour enrichir la terre et le fait que le ver ait préféré « avaler » les flammes plutôt que sa maison.

Le moral des soldats descend doucement au fur et à mesure des déviations et des villages « noircis », des paysages gâchés par cette funeste ligne. Les deux officiers n'en mènent pas large, arriveront-ils à temps pour sauver Bosmia ? Chacun fait pour autant bonne figure, s'efforçant de garder un air neutre. Mais paradoxalement, ces déviations répétées retardent le ver et contribuent à l'espoir de sauver la capitale.

Après une vingtaine d'heures de cavalcade forcenée, les joueurs arrivent au bout de la ligne. Bosmia, est encore à dix heures devant. Le ver avance inexorablement, et la ville brille encore de tous ses feux. Une vision épique, pour qui ne serait pas déjà en train de chevaucher afin d'éviter le pire.

Et si...

... Il était trop tard ?

Vos joueurs ont lambiné ? Ils n'ont pas compris la nature du danger, le fonctionnement du ver ? Vous aimez les apocalypses répétées ? Il est tout à fait possible de considérer que les personnages arrivent trop tard, ou mieux encore : juste une heure avant le ver. S'engage alors une vraie course contre la montre pour rencontrer les gradés, convaincre et sauver la ville contre son gré s'il le faut. Si cela échoue, qu'importe, le Monde de la Nuit ne manque pas d'autres villes importantes, la suite de ce chapitre sera applicable à l'une d'entre elles. Prenez la plus proche.

Fzoul Merrow

Ce quadragénaire un peu bedonnant et à la féroce moustache a le regard de ceux qui sont conscients de leur force. Ah ça, Fzoul en impose, dans sa cotte de mailles rehaussée d'épaulières en métal brut. Il a la prestance de ceux à qui on ne la fait pas. N'importe qui pourra vous dire qu'il s'est illustré dans sa jeunesse, alors simple milicien, lors de plusieurs escarmouches sanglantes contre des loups-garous. Il a ensuite gravi les échelons de façon classique, en apprenant sur le tas le métier d'officier. Comme il est issu du peuple, et qu'on dit qu'il a tué tout seul trois loups-garous avec sa légendaire hache de bataille, tout le monde a confiance en lui. Cependant, il n'acceptera jamais qu'on dise en public ce qui est vraiment : il est débordé par l'inconnu, et l'apparition du ver pourrait bien sonner le glas de sa petite vie tranquille et de la confiance que le peuple lui porte.

Sauver Bosmia

La troupe arrive harassée aux abords de la ville. Les portes sont closes et surmontées de gardes en armures et d'archers prêts à tirer. Visiblement, et à juste titre, la garde est nerveuse, cela fait quatre jours que la milice est sur le qui-vive. Le capitaine **Fzoul Merrow** a pris la situation en main. Dépassé par les événements, il se raccroche désespérément au manuel d'école s'appliquant à un ennemi conventionnel : tours de garde renforcés, population civile en alerte retranchée derrière les murs, couvre feu, braseros le long de la muraille pour voir plus loin la nuit. Mentionnons encore la fierté de la ville : sept tourelles-balistes à feu grégeois. La population a confiance en son Héros local, d'autant que ce dernier montre le visage paternaliste et rassurant qui convient dans ce genre de cas. Pas moins de neuf mille personnes se tassent dans les ruelles illuminées de la capitale, bourgeois réguliers, mais aussi paysans accourus de toute la région trouver refuge derrière les remparts rassurants de la capitale. Les maisons et les échoppes ont été réquisitionnées, et ceux qui n'ont su trouver de toit dorment à même le sol. Face à l'adversité, les habitants du Monde de la Nuit resserrent leurs liens sociaux et s'entraident.

La garnison compte deux cent hommes en armes et une centaine de miliciens de police débordés par l'afflux de réfugiés. L'arrivée des joueurs risque d'être vue comme un apport de troupes fraîches dans un temps de crise. Majeuneau, (peut-être les joueurs l'accompagneront-ils) sera conduit au palais via une longue chaîne hiérarchique aboutissant au commandant Fzoul. Bien qu'il soit d'un grade inférieur, Majeuneau dépend directement du Roy et n'a d'ordres à recevoir de personne. Fortes têtes, les deux hommes trouveront difficilement un compromis politique. D'autant plus que les miliciens de Fzoul sont des rivaux naturels des soldats du Roy. Bien qu'ayant les mêmes buts d'ordre et de respect de la Loi, les soldats du Roy trouvent que ces pouilleux de miliciens ne devraient pas avoir le droit de porter des armes, et les miliciens trouvent que ces privilégiés péteux de soldats royaux se la jouent bien trop et sont déconnectés de la réalité de la criminalité citadine. On repassera pour l'entente cordiale, mais il faudra bien réussir à dépasser ces embûches de section.

L'attitude de Fzoul est très différente suivant qu'il est en public ou en comité restreint. Devant la foule, il convient de ne pas écorner son image de Héros. Il n'est pas question d'orgueil mais de pragmatisme : tant que la population croit en lui, elle restera calme et docile. Offrez au peuple des raisons de s'inquiéter et les cent miliciens seront vite débordés, sans compter les possibles mouvements de panique. En privé, Fzoul peut avouer son incompétence face au « monstre », comme tout le monde l'appelle. Très peu sont au courant, mais Fzoul a lancé une charge

Dud D'Abosme

Le Duc d'Abosme descend de la très vieille noblesse du Monde de la Nuit. Il est résolument fidèle au Royaume et aux principes d'honneur et de la chevalerie. Un bête accident de joute a néanmoins empêché la carrière militaire qu'il projetait. Raide dans le dos, il ne peut pas se déplacer à cheval, et marche plus lentement que la moyenne de ses comparses. Il est devenu un noble poudré et couvert de soieries, ressemble maintenant à ces nobliaux qu'il critiquait dans sa jeunesse. Cependant, à part son goût prononcé pour la peinture et les beaux atours, il reste un noble de pure souche, fier et digne, qui traite ses affaires avec un sens de l'honneur impressionnant.

de cavalerie il y a deux jours qui s'est soldée par la disparition pure et simple de ses vétérans. Le seul espoir du capitaine réside maintenant dans le courage de ses hommes, ses hautes murailles et le feu grégeois. En bon militaire, il s'interdit tout défaitisme, aux joueurs d'être suffisamment convaincants pour lui ouvrir les yeux et déminer un éventuel blocage entre lui et Majeuneau. Au pire, il est toujours possible de passer par le duc d'Abosme auquel Fzoul doit allégeance.

Le duc et ses courtisans ont rejoint Bosmia dès qu'ils ont appris qu'un danger menaçait la capitale de leur duché. A part le duc, ce sont plutôt des politiques que des militaires, mais ils ont un devoir de représentation qu'ils prennent visiblement très au sérieux. La petite cour provinciale a conservé une des trois ailes du palais pour son usage personnel, les deux autres ayant été attribuées à l'état major et transformées en dortoirs pour les soldats, stock de denrées et quartier général. Le duc d'Abosme connaît bien Tame et recevra favorablement quiconque se revendiquera de lui. Il sera aussi sensible au titre de Majeuneau et à son rapport direct avec le Roy. Vouloir l'approcher sans autre lettre d'introduction s'avèrera ardu.

Et si...

… Les joueurs remuaient le panier de crabes ?

Dans l'entourage du duc, les intrigues et les inimitiés n'ont jamais manqué. Alors que les rangs se resserrent partout dans le monde de la nuit, ici, c'est l'inverse qui se produit. Cela est très certainement lié à la nature mystérieuse du danger immédiat. Le fait est que cette ambiance est idéale pour permettre aux joueurs de se tisser un réseau d'amitiés et/ou d'inimitiés. En étant approchés, soudoyés, ou jaugés par l'un ou l'autre des courtisans ou simplement en traînant au mauvais endroit au mauvais moment.

Quelques d'intrigues : le vieux baron De la Violle ne décolère pas de voir tous ces parvenus revenus auprès du duc alors qu'ils ont tous fui devant Argol. Il compte bien discréditer ces pauvres hères en prenant publiquement la parole au cours d'un repas et distribuer des « notes d'absence » à tous ceux qui ont fui le danger. Après quelques indiscrétions de la part du baron De la Violle, les autres nobles aimeraient bien le pousser dans les escaliers. Si les joueurs se chargent de la sale besogne, ils pourront y gagner beaucoup d'or et la reconnaissance de la plupart des pleutres courtisans.

Comme beaucoup, le vicomte De l'Ellte est revenu après s'être éclipsé et cherche à faire oublier sa fuite. C'est d'ailleurs la raison de son arrivée à Bosmia dans les bagages du Duc. Il a depuis appris la nature mystérieuse du ver et cherche un moyen de prendre la poudre d'escampette sans perdre la face. Les joueurs pourraient surprendre une discussion secrète et/ou se voir proposer une fausse mission à la tête de laquelle le vicomte se ferait nommer pour s'éloigner de la ville et ne pas être présent quand le ver toquera à la porte de Bosmia.

Outre l'inutile renfort en hommes, les personnages amènent des renseignements précieux. Ils ont eu tout le temps de mûrir des solutions, au moins temporaires, et les partageront sûrement avec les Bosmiens : on évoquera certainement l'extinction de toutes les sources lumineuses de la ville, mais cette solution est-elle seulement réaliste et réalisable ? A supposer que l'information soit effectivement relayée, comprise et prise en compte à temps dans toute la ville, le ver cessera immédiatement sa progression pour se chercher une autre proie. La situation n'est cependant pas tout à fait viable : la ville ne peut vivre sans feu ni lumière. Il faut cuire les aliments, chauffer sous peine d'engendrer la maladie puis l'épidémie, illuminer les coins sombres pour enrayer la criminalité, génératrice d'insécurité. Une solution moins drastique consistera à réduire les feux au minimum vital, or étant donné la taille et la proximité de Bosmia, le ver ne s'arrêtera pas sans qu'on fasse d'énormes sacrifices. Tout au plus ralentira-t-il un peu. On pourra aussi considérer une mesure complémentaire consistant à promener le monstre en allumant des feux annexes distants ou carrément en le promenant avec des chariots enflammés sous son « nez ». Pour que cela fonctionne, il faudra prévoir beaucoup de charrettes et/ou des relais de lumière. Une solution difficile à tenir et qui ne pourra évidemment durer qu'un temps. A plus long terme, on pourra envisager un corps franc de « chevaliers aux grelots » dont le but serait de précéder le ver et d'avertir les villageois qu'il faut éteindre les lumières.

Et si...

… Bosmia n'était pas sauvée…

Les joueurs peuvent tout à fait manquer d'arguments ou de diplomatie. Dans ce cas, les Bosmiens auront la surprise de voir leur ville « mangée par le monstre ». Le ver se dresse lentement pour « avaler » les feux grégeois qui lui passe à quelques mètres au dessus de la tête, puis continuant sans modifier sa vitesse de croisière, il escalade la muraille comme un ver escaladerait un simple muret. Après un moment de stupeur, la soldatesque comprend la situation et la panique se répand comme une traînée de poudre. Les trois autres portes sont ouvertes en catastrophe, et c'est le sauve qui peut. Les comportements sont irrationnels, entre les fuyards, les courageux, le marchand qui ne veut pas partir sans son or, celui qui ne partira pas sans grand-mère et le gamin qui chiale au milieu de la foule indifférente, les joueurs pourront avoir fort à faire.

Le Duc, tel un capitaine qui coule avec son navire, regardera patiemment sa ville se faire « dévorer ». Selon lui, il a failli au Royaume, ne trouvant pas de solution viable, et tient à subir le même sort que sa ville.

Dans la cohue, de nombreux individus tombent et son piétinés par la foule, des incendies accidentels se déclarent et le ver, ne sachant où donner de la tête, fait des « embardées » catastrophiques condamnant la sortie vers une porte, puis une autre...

Il est aussi possible que, sans solution, les joueurs aient tout de même réussi le tour de force de convaincre les officiers que la fuite était la seule solution. Faire sortir tous les réfugiés dans le calme en quelques heures... Vaste programme.

Chaque chose dans sa boîte

Nous avons laissé les personnages circonspects après leur première réelle confrontation à la ténèbre. Alors qu'un nouvel équilibre semble se mettre en place sur le monde de la nuit, des alliances inatendues permettront peut-être enfin un retour à la normale.

Un second coffret ?

Alors qu'on s'interroge sur les solutions à donner au nouveaux problèmes, les personnages rencontrent une vieille connaissance et entrevoient la lumière au bout du tunnel.

Pour des facilités d'écriture, le présent chapitre se passe à Bosmia après son sauvetage, étant entendu que tout pourra être transposé ailleurs et, au besoin, sur plusieurs lieux distinct.

Le cercle Bosmien.

Bosmia a échappé à un sort dont personne ici n'a idée. Pour remonter le moral de la population, on décide d'organiser une grande fête en l'honneur des sauveteurs. Une fête dans le noir, bien évidemment ! L'ambiance est particulière, mais la joie est au rendez-vous. Le duc fait une brève apparition avant de rejoindre son palais où il fait organiser des festivités où le gratin sera invité.

Et si…

… La fête battait son plein un peu trop tôt ?

La nouvelle du recul du ver fait immédiatement le tour de la ville et la liesse s'empare de la populace. Partout on entend des hourras et une grande fête s'organise. Il n'en faut pas moins pour attirer à nouveau le ver. Gageons que cette nouvelle embardée sera elle aussi relayée suffisamment vite pour que la liesse se change en désespoir et que le ver s'en retourne à nouveau vers d'autres cibles. Circonspect et anxieux, les Bosmiens mettront un certain temps avant de se réjouir, mettant cette fois suffisamment de distance entre Bosmia et le ver. Quant aux joueurs, ils ont un nouveau sujet de réflexion concernant le comportement de leur ennemi.

Les cadres influents ne perdent cependant pas de vue le fait que rien n'a été définitivement réglé. La menace maintenant endiguée, il convient de s'intéresser à une solution définitive. Pour cela, il faudrait découvrir la nature de l'ennemi, et l'on pense à nouveau aux occultistes, érudits, faëriques et autres marginaux susceptibles d'aider. Le sentiment général pour cette frange de la société s'est encore un peu dégradé, car on leur impute en partie le désastre de la renaissance de Strix. Les personnages sont encore une fois les mieux placés pour obtenir ces renseignements et engager des pourparlers officieux. La chose pourra déjà leur être proposée pendant la fête, ou bien après, via Majeuneau, ou directement par le biais d'un cadre influent du royaume. Il est grand temps de leur accorder une certaine reconnaissance officielle, un grade dans le renseignement royal ou pourquoi pas un petit titre ?

Ambiance

Bosmia est sauvée, mais la nouvelle de l'existence du ver se répand dans tout le royaume et le peuple frémit. Les militaristes exultent, car ils l'ont toujours dit : c'est la fin du monde ! Les plus optimistes arguent qu'une fois que le monde de la nuit sera recouvert de noir, même les vampires n'y verront rien, et que les prochaines générations apprendront à évoluer dans un monde entièrement ténébreux, cherchant à tâtons leur destin. Peut-être apprendront ils à voir dans la nuit, peut être posséderont-ils un système de sonar comme les chauve-souris ?

Personne n'a jamais entendu parler d'une loge occultiste qui s'était donnée pour but d'empêcher la venue de la nuit totale.

De manière générale, les occultistes seront de bonne composition et se présenteront spontanément aux joueurs lorsqu'ils apprendront que ceux-ci les cherchent. Outre l'espoir de réhabilitation, ils souhaitent ardemment participer au combat contre Strix. Il faudra tout de même faire le tri parmi les trop nombreuses informations relayées par des incapables de bonne foi, et gérer la panique générée par les nouvelles trop funestes.

Parmi les ragots et bruits de couloirs que les joueurs pourraient souhaiter vérifier, on pourra noter les hypothèses qui reviennent le plus souvent :

« *Une nouvelle mort d'Eikos et un cataclysme encore plus grand que le premier sont à prévoir de manière imminente car la lumière (phuomos) et l'ombre (Thneksos) ont tour à tour foulé les terres de ce monde.* » : apanage de la « loge des tisseurs » rassemblant de vieux barbons occultistes et théoriciens du Faer. Cette hypothèse n'est étayée sur rien de plus concret que des milliers de pages de calculs mathématiques basés sur des théories bancales pour lesquelles tous les membres de la loge ne s'accordent pas.

« *La fin du monde de la nuit est proche, les signes ne trompent pas* » : information issue de la grande loge d'Agony et relayée par de nombreuses factions fantaisistes. De vieux documents attestent que la destruction de Katura, avait été précédée de trois signes avant-coureurs : « Sous l'astre occulté le kramchek à trois têtes mit au monde l'enfant né sans yeux et qui pourtant vit la fin de tout ». Pour l'astre occulté, on a déjà ce qu'il faut et la loge serait d'ailleurs heureuse d'apprendre qu'Argol est encore là. Des kramtcheks difformes sont effectivement nés dans une région voisine (il ne faut pas leur donner n'importe quoi à manger !). On découvrira effectivement l'existence d'un kramtchek à trois têtes, mais mort né. Quant à l'enfant sans yeux, il existe effectivement non loin du troupeau (il ne faut pas leur donner à manger des kramtcheks à qui on a donné n'importe quoi à manger), et a largement passé les 12 ans.

On pourra heureusement aussi glaner de vraies informations :

Un Faërique à composante Thnesk est susceptible de faire le distinguo entre les diverses essences de destruction. Mis en présence de la masse noire, il assurera qu'elle n'est pas d'origine vampirique en particulier. Ce ne peut donc être une partie de Strix. Il sera aussi certainement ébranlé par la puissance Thnesk qu'elle recèle et le peu de dégâts qu'elle réalise sachant cela. Il remarquera aussi que la puissance est incomparablement plus forte en tête de la trace : là où se situe le ver.

Tout le monde est capable de conjecturer le lien entre Strix et le ver, les événements post invocation imposent cette lecture. Les érudits et occultistes pourront valider l'hypothèse en remarquant que Strix est lui-même un Thnesk, un être entièrement affilié à Thneksos. De plus, les vampires sont certainement immunisés aux effets du ver de par leur nature. Le monstre serait-il une simple émanation de Thnesksos, ou bien un Thnesk lui-même ? Des expériences menées sur le ver permettront de déduire que le ver est un Thnesk. Plus exactement : la trace noire est composées d'émanations de Thneksos générées par un Thnesk situé dans la partie intangible en tête du sillon. En théorie, un Thnesk peut être considérablement affaibli par un apport suffisant de Phuomos. Or Argol, principe de création, est comme tous les soleils, et suivant certaines théories, une émanation pure de Phuomos.

Les tacticiens et politiques royaux pourront aider les joueurs si ceux-ci ont du mal à dérouler le fil logique reliant leurs informations. Il est maintenant quasi indubitable que Strix a libéré le monstre, et le fait qu'Argol est toujours vivant indique que le ver a été sciemment appelé pour couvrir Argol. Ce ne serait

Du mouvement dans la terre des loups

Les personnages pourront avoir vent de nouvelles inquiétantes en provenance de Necrolia, Luptia et Lycania, les trois enclaves humaines en terre des loups. Les lycanthropes qui s'étaient d'abord rassemblés aux abords du château du seigneur Carnis ont constitué une armée et se sont mis en mouvement vers le nord. Ces rumeurs ont été colportés par le biais des rares villages montagnards qui parsèment la terre des loups et peuvent avoir largement été déformés depuis leur origine.

donc pas un effet de bord. Strix a modifié son procédé depuis la dernière fois : le soleil a été couvert et non enfermé. Pourquoi ? Certainement un moyen de pression sur l'humanité. Quant au ver, c'est à la fois une menace et une diversion, il faut s'en débarrasser sans oublier de récupérer Argol.

Et si...

... Les joueurs organisaient un grand rassemblement ?

Le meilleur moyen de rencontrer les gens n'est-il pas de les inviter ? Si cela est convenablement formulé, et pour peu qu'elle soit organisée dans un lieu neutre (loin des geôles royales), la réunion pourrait attirer cinq bonne centaines d'érudits, occultistes et Faëriques de tous poils. Mais aussi de nombreux charlatans et autres simples fous qui auront tendance à semer le trouble dans la noble assemblée à force de fausses rumeurs et prédictions apocalyptiques.

Si les joueurs sont efficaces, les voilà maintenant en possession d'une solution pour faire d'une pierre deux coups : remettre Argol dans sa boite, se placer sur la trace du ver, puis ouvrir la boite lorsqu'on est « avalé » par le ver. Théoriquement, on devrait se débarrasser à la fois du soleil et de la ténèbre. Resterait donc à trouver une tête brûlée pour accepter de se faire avaler par le monstre (rappelons-le, cela est relativement sans danger, mais les personnages ne le savent pas) et vérifier la théorie. Il est possible que les joueurs ne soient pas tentés par une expérience aussi hasardeuse, ou qu'il rechignent à gaspiller un trésor aussi important qu'Argol. Heureusement, à cet instant, ils feront la rencontre d'une vieille connaissance et obtiendront d'autres informations capitales.

Le retour de Saldon

Au beau milieu de toute cette furieuse agitation, les joueurs se retrouveront à un moment donné nez à nez avec Monsieur Saldon, le vampire qui avait essayé de les tuer à Blainfol. La rencontre pourrait se dérouler par exemple au cours de la fête de Bosmia, pendant la réunion des érudits, ou bien encore à Agony ou ailleurs où **Monsieur Sondal** (c'est son nouveau nom) gravite dans l'entourage des puissants. Il serait assez malvenu de s'en prendre physiquement à cet ami des grands, ou de se mettre à répandre des « rumeurs » sur son compte.

Le mieux serait que cette première rencontre ait lieu à un moment où les joueurs ont d'autres chats à fouetter, sans quoi leur ressentiment risque de les mener à se focaliser sur ce puissant allié.

Antonin de Sondal est connu comme le dernier descendant d'une famille noble possédant des terres, entre autres intérêts, dans de nombreux duchés et provinces. Sa demeure principale en Aboresme ayant été récemment dévastée (sic), il s'est mis à voyager, s'est fait reconnaître comme le riche propriétaire de ses nombreux domaines et en a repris les rênes. Le fait est que sa situation de protecteur vampire empêchait Saldon de quitter Blainfol, mais que son sens inné des affaires et du luxe lui ont permis de faire de nombreuses acquisitions et montages au cours des siècles. Agissant généralement par courrier, il ne s'est que rarement déplacé lui-même. Curieusement, le réveil d'Argol, le retour de Strix et tout ce qui a suivi, lui a enfin donné l'occasion de s'ouvrir au monde. Il sait ne pas pouvoir évoluer longtemps parmi les hommes, qui ne comprendraient pas que cet individu puisse vivre encore 300 ans parmi eux sans vieillir, mais cette question est annexe. Il sera toujours temps d'« organiser » un décès pour la forme. Pour l'heure, il y a des questions bien plus importantes : la ténèbre, et Strix ! Saldon est le plus acharné des dissidents. Outre la perte de ses nombreux domaines, c'est son idéal de vie et ses croyances propres qui sont remises en cause par la venue du père des vampires. Comme de nombreux autres vampires, il s'est accoutumé à la vie parmi les hommes, à la manoeuvre politique, à la grandeur, et plus que tout, à la liberté. Car avec la disparition de Strix, c'est le fond de l'âme bestiale qui a explosé. Fini le système complexe des castes vampiriques, les coutumes ancestrales complexes, invivables, poussiéreuses et arbitraires. Certains obscurantistes continuaient de s'accrocher à cet ancien ordre, d'autres n'avaient pas fait le choix et se promenaient simplement, ermites solitaires dans les montagnes de l'est, mais la majorité s'était fondue dans l'humanité avec plus ou moins de bonheur et ne gardaient que des contacts distants avec les premiers. Saldon, en bon politique, gardait des contacts avec tout le monde, et avait intrigué pour être délégué à la surveillance d'Argol. Une position utile, prestigieuse parmi les siens, et qui lui donnait l'occasion de s'enrichir parmi les hommes. Saldon pense que les vampires sont supérieurs aux autres races et comme tels, voués à régner. Non pas par la force et la bestialité, mais par une suprématie naturelle, une intelligence et un raffinement que les autres ne connaissent pas. Il pense que Strix n'est qu'un leurre, la matrice abjecte de ses origines. Des millénaires de cohabitation dans les mondes de Katura ont façonné les vampires à une image bien plus parfaite. Pour lui, il est temps de refermer le livre des origines pour arrêter la destruction du monde et le guider, pas le violer.

Pour Saldon, le retour de Strix est une véritable catastrophe. Beaucoup de ses amis, impressionnés par la flamboyant du père et la résonance engendrée au plus profond de leur âme (Saldon lui-même l'a ressentie), ont tout quitté pour retourner au Thnesk et à son semblant de puissance. Saldon est resté et, avec quelques amis, il a décidé d'aider les humains à renvoyer Strix d'où il vient. Une aide masquée bien entendu, pour ne pas éveiller les soupçons du père ou l'ire du peuple.

Le second coffret

Les personnages sont les mieux placés pour servir d'intermédiaires, aussi Monsieur Sondal leur fera proposer un rendez-vous ; seuls, bien entendu. Il proposera une loge dans une auberge huppée, pour avoir la paix, mais sera ouvert à toute autre proposition. Dans la conversation, il pourra déclarer regretter d'avoir failli à son devoir en laissant vivre les joueurs : « Tout aurait été plus simple si j'avais récupéré l'objet. Argol n'aurait pas fait tant de mal, et cette plaie de Strix ne serait pas là ! » Une déclaration qui pourrait fort étonner les joueurs.

En bon manipulateur, Saldon ne donnera que les informations qui l'arrangent et cherchera à masquer la tentative de noyautage de la société par quelques vampires. Il sera néanmoins une très bonne source de renseignements pour les joueurs, susceptible de répondre à bon nombre de leurs interrogations, les devançant parfois. Le meneur pourra piocher à sa convenance dans ces informations, en partie dans les encarts consacrés au ver. En ce qui concerne Strix, Saldon apportera toute l'aide possible et ce, sans retenue. Sa compréhension de la situa-

tion est incroyablement juste : il n'a pas côtoyé les protecteurs aussi longtemps pour rien. Les joueurs apprendront ainsi que le monstre en question est un Thnesk, fils de la ténèbre éternelle. Un Thnesk aussi abruti qu'un ver de terre, mais un Thnesk tout de même. Seul un autre Thnesk suffisamment puissant peut l'invoquer et le révoquer. Le nom d'Atrus pourra aussi être évoqué. Saldon ne peut certifier que le fait de faire avaler Argol résoudra le problème, mais il connaît un autre moyen d'arrêter le ver : en l'emprisonnant.

Les archives des protecteurs font état de deux coffrets réalisés simultanément par Strix. La création de la prison d'Argol requérait en effet la construction de sa contraposée, ainsi va le monde. Les joueurs se souviendront peut-être de leur voyage à Castel-souterre et de ce coffret d'ivoire, de nacre et d'argent sur lequel Estragornir promenait ses longues griffes. Une fois en possession du coffret, on pourra s'intéresser à la manière d'y faire entrer le ver. Avant, cela ne rime pas à grand-chose. Seulement voilà, depuis le fiasco de la libération d'Argol, le gardiennage des Protecteurs Vampires a été renforcé, et entrer dans leur demeure sera tout sauf aisé. Saldon ne peut évidemment pas introduire les personnages dans la forteresse, mais il connaît quelqu'un d'assez fou pour le faire. Il leur proposera la collaboration d'un de ses contacts vampires qui, bien qu'un peu fêlé du bocal, n'en est pas moins des plus compétents. **Fran Xapp'ha** habite dans les contreforts montagneux non loin de la limite nord du monde de la nuit. Il y surveille un lieu secret que les joueurs connaissent déjà : Castel-Souterre. Il se mêle souvent aux hommes et on devrait pouvoir trouver sa trace dans le village au nom original de Souterre.

Saldon peut aussi aider à repérer Strix. En tant que vampire, il ressent sa présence lointaine et possède un important réseau d'informateurs, dont quelques-uns au sein même des protecteurs. Au cours des semaines à venir, quelques vampires regretteront leur choix et le contacteront. Autant de nouvelles informations qui seront utiles pour la dernière partie de cette campagne : la destruction de Strix.

Le gentleman-farmer vampire sera aussi très intéressé par les rapports que les joueurs pourront lui faire de la situation. Après tout, il s'agit de ses investissements. Il pourrait par exemple être désespéré de la direction prise par le ver, des champs touchés, etc. Il sera pour le moins intéressé par la situation étrange d'Abosme et y verra un investissement valable pour l'« après apocalypse ».

De manière générale, il vaudra mieux cacher l'origine de ces informations. Même Majeuneau ne serait pas enchanté de savoir que leurs meilleures informations proviennent de vampires, aussi renégats soient-ils. Sont-elles seulement fiables ?

Retour à Castel souterre

Où les personnages se rendent à Castel Souterre, retrouvent la boîte et se font de drôles d'amis.

Pour une plus grande facilité d'écriture, ce chapitre suppose que les joueurs ont opté pour le vol du coffret blanc, mais de nombreuses informations et des propositions annexes s'y cachent et sont transposables à un autre fil narratif. Au meneur de faire les adaptations qu'il convient.

Danse avec les loups

Carnis, Thnesk des lycanthropes, est maussade. Son vieil acolyte Strix est revenu des limbes et n'a pas jugé nécessaire de lui rendre visite, à lui, Carnis, son ami qui a veillé si longtemps sur ses enfants. Pire encore, il a emmené tous ses vampires avec lui, les fédérant sous l'antique bannière du sang. Et pour finir, il a lâché une chose inconnue et insidieuse sur le Monde de la Nuit ! Que faut-il en penser ? Comment interpréter ces agissements ? Malgré son indéfectible amitié pour Strix, Carnis ne peut s'empêcher d'être ébranlé. Il est vrai que tout cela ressemble fort à de la trahison. Et si tout avait été calculé, tout depuis l'apparition du soleil ? Le seigneur des loups se rend à l'évidence, aussi troublante et improbable soit elle, la possibilité d'une trahison ne peut simplement pas être ignorée. Il convient d'agir rapidement, s'armer d'abord pour parer à toutes les éventualités, les décisions pourront être infléchies plus tard lorsqu'on y verra plus clair. Dans la citadelle on sonne le cor, on bat le tambour, on hurle à la lune et on fourbit les armes. Une meute sans ordre quitte l'abri des montagnes enneigées pour se jeter dans la grande cour et attendre les ordres du chef de La Meute. La chasse aux vampires est déclarée.

Carnis a assisté au déclin de Strix et à la confiscation de son castel en Agony. Au cours des siècles, il a vu les vampires se disperser puis se rassembler dans quelques bastions montagneux. Il a vu naître l'ordre des protecteurs, et il sait où les débusquer. Une armée chaotique s'organise tant bien que mal, quitte la forteresse Lycanthrope et trace un sillon dans la neige. Au nord, toujours un peu plus au nord. Vers Castel Souterre. Là sont les réponses.

La grande meute

L'armée de Carnis est un amas hétéroclite d'hommes loups, de loups, de Garols et de-loups garous. Les plus hauts gradés (généraux et capitaines) sont invariablement des loups-garous directement sous les ordres de Carnis. Ils commandent à la multitude de Garols, de loups ainsi qu'à d'autres loups-garous. Si les attaques ont un aspect chaotique de par la nature bestiale des soldats, elles n'en sont pas moins mûries et intelligemment menées par des officiers capables.

La garde rapprochée de Carnis est composée essentiellement d'hommes loups commandés par des loups-garous. Elle contient aussi de nombreux Garols menés par les hommes loups et présente un aspect policé, voire carré, qui contraste de beaucoup avec le reste de la meute. Ici on marche au pas, on porte l'armure, on manipule les armes et on arbore l'emblème à tête de loup.

Dans le début de cette campagne, les personnages ont peut-être déjà été confrontés à des loups-garous isolés ou en meutes. Conscients de l'importance du coffret pour leurs vieux alliés, ils ont certainement tenté de le reprendre eux-mêmes. Par la suite, l'ouverture de la boîte a provoqué leur repli vers les montagnes et la cour du seigneur Carnis ; on ne les aura donc plus vus depuis un moment. Les voilà prêts à reprendre le devant de la scène.

Entre chiens et loups

Voilà nos personnages en route pour Souterre à la tête d'une escouade de vingt hommes. La route est morne et peu trépidante, mais elle est exempte de traînée noire et du sentiment d'oppression qu'elle occasionne. Les paysages plats et monotones des plaines du nord laissent peu à peu place à des formations rocheuses de plus en plus torturées, annonçant pour bientôt l'apparition de collines escarpées, puis de véritables pics presque infranchissables, formant le fief incontesté et secret des protecteurs de la race vampire.

Le voyage durera deux à trois jours jusqu'aux collines, un jour de plus pour voir la neige, puis un ou deux autres pour atteindre la vallée de Souterre. Entre deux, aucun village. Pas âme qui vive. A l'embouchure de la vallée, alors qu'il ne reste qu'une demi-journée de marche avant d'arriver au but du voyage, l'avant-garde s'arrête et fait signe de se taire. Chacun tend l'oreille, alors que les chevaux renâclent presque discrètement en appréciant deux minutes de pause. Au loin, on entend des grognements et les bruits caractéristiques d'une bataille. Là-bas, sous les sapins, on entrechoque des objets, on hurle, on geint, on meurt, bref, on se bat.

Les joueurs pourraient sagement désirer profiter de l'occasion pour piquer des deux et s'enfermer au plus vite derrière les murailles de Souterre, ils manqueront alors un beau spectacle. Dans la forêt du Bois Gris, une avant-garde de la Meute de Carnis vient de tomber sur une délégation de vampires et de la réduire au silence. Les personnages pourront surprendre douze homme-loups en plate complète, cotte de mailles rutilante et livrée à tête de loup nettoyant leurs armes avec une dextérité toute professionnelle, cependant que l'un d'entre eux achève les blessés. A peine remarquent-ils qu'on les observe qu'ils rangent leurs armes en hâte et se mettent prestement à couvert plus loin dans le secret des bois. La présence de soldats royaux en forêt est un élément inconnu et auquel ils ne souhaitent pas se confronter pour le moment. « Il faut prévenir Larkh ». La prudence, le calme et l'ordre qui caractérisent ces lycanthropes pourra mettre la puce à l'oreille des natifs : il s'agit de la garde rapprochée de Carnis. Quelque chose de grand se prépare.

La violence du combat qui s'est mené est visible à l'état de la forêt : branches cassées, herbe piétinée, flaques de sang, et touffes de poil arrachées.

Et si...

... Des vampires réussissaient à prendre la fuite ?

Les joueurs pourraient voir les loups-garous leur donner la chasse

Les vampires pourraient débouler sur le chemin, suivis par les loups-garous. Ou bien ils traversent, les humains sont en partie négligeables, ou bien ils se barrent dans l'autre sens devant les humains.

Un vampire peut venir agoniser dans les bras des joueurs : ils articuleront assez difficilement qu'une troupe de loups-garous leur est tombée sur le râble sans crier gare, mais que deux d'entre eux ont réussi à fuir (les lâches !). Edwin de Majeuneau insistera pour achever ces deux abominables créatures le plus rapidement possible, afin qu'ils ne puissent pas récupérer de leurs blessures et leur jouer de mauvais tour.

Après cet événement quelque peu perturbant, la route se poursuit dans la vallée et on arrive rapidement au pied des murailles de Souterre. En temps normal, l'ouverture des portes demanderait une bonne prestation diplomatique. C'est qu'ici, l'armée royale n'a aucune légitimité, alors laisser entrer une aussi grande troupe en armes... Mais la situation est suffisamment inquiétante en ce moment pour qu'on repère rapidement ses alliés potentiels et les personnages auront assez peu à discuter avant qu'on leur ouvre la porte.

Dans les montagnes, il existe beaucoup de bâtisses en ruines qui sont souvent habitées par des vampires ou des forlignis. S'ils s'aventurent hors des sentiers battus, les joueurs pourront découvrir que ces habitats ont été désertés par les vampires : ils se sont cloîtrés dans quelques citadelles et commencent à s'organiser massivement.

Les forlignis sont plutôt désorganisés, vivent en petits groupes, simplement et sans rien demander à personne. Il s'agit d'un élément neutre du monde de la nuit, mais un élément important et puissant. Les forlignis allient en effet la puissance physique à l'intelligence et à la sagesse. Ils connaissent les sortilèges des vampires et la fureur des Garous, et font de redoutables nécromants. De plus c'est la seule race à avoir réussi à dresser les Obsidians.

Des joueurs couillus pourraient tenter d'entrer en contact avec les forlignis et les persuader que le retour de Strix pourrait sonner le glas de leur liberté. La peur de l'asservissement aux vampires pourrait pousser les forlignis à se ranger du côté des Garous…

Souterre

Le village de Souterre est un de ces rares bastions humains fortifiés en territoire montagneux. Au delà des forts remparts de pierre s'entassent une centaine de bâtisses en bois. La milice régulière est composée d'une centaine d'hommes, le reste de la population comprend trois cent cinquante et une âmes exactement. La majorité d'entre elles sont en peine, mais ne déteignent pas de ce décor triste et gris que représentent les Montagnes du Nord. A part le travail forestier et l'élevage de rennes, il n'y a pas grand-chose à faire dans le coin. Servir de repas aux quelques vampires de passage, peut-être…

Les rues sont étroites et boueuses, régulièrement alimentées par la fonte de la neige accumulée sur les toitures. Entre la rigueur du climat et le danger permanent les habitants sont encore plus confinés chez eux que ne le sont les blainfolais. La vie dans les Montagnes du Nord n'est pas supportable plus de dix minutes sans y être habitué dès sa plus tendre enfance.

Ce sont des habitants à l'air dur et au regard suspicieux, qui accueilleront froidement ces nouveaux venus. Les habitants semblent ne semblent pas connaître la signification du blason et des uniformes royaux, et sont surpris par l'apparat des soldats. Cela fait bien une paire de siècles que personne n'a vu une armée dite « civilisée » par ici. La milice locale tient plus lieu du regroupement de trappeurs, mais elle est pour le moins efficace. On n'y dispose que de quelques armes phuomiques et de quelques armes d'argent auxquelles on tient comme à la prunelle de ses yeux. Pour le reste, on fait avec les moyens du bord. Les miliciens sont sous les ordres d'un certain **Lucas Bramson**, frère cadet du chasseur de sinistre mémoire, Chaerl. Lucas est presque aussi doué que son aîné, et bien plus stable. Malgré son jeune âge, il fait preuve d'une grande sagesse et n'outrepasse pas ses attributions. Il respecte le conseil des pères de famille auquel il conviera les joueurs pour palabrer. A eux d'être convaincants pour obtenir des informations, un toit, ou toute autre forme d'aide.

Souterre a vécu longtemps sous le joug d'une menace larvée, des raids occasionnels de vampires ont mis à mal la population et maintenu bas son expansion. La révélation de l'existence de Castel Souterre ne surprendra pas beaucoup, on se doutait bien

qu'il y avait un « nid », mais où !? Les exactions on beaucoup décru ces dernières années, mais elles ont repris de plus belle ces derniers temps. Depuis le jour où les villageois ont vu le ciel s'assombrir, au retour de Strix, donc. Les vampires semblent avoir repeuplé la région, et il n'est pas une décade sans qu'on en aperçoive au moins un groupe se déplacer dans la forêt ou dans les airs.

Attention cependant : dès que les habitants sauront que les joueurs et les soldats qui les suivent sont envoyés par le Roy, ils se rappelleront les histoires racontées par les anciens. A l'époque lointaine des troubles, aucune troupe royale n'était venue pour protéger leurs villages, les laissant à leur triste sort. A l'époque, il fallut faire un choix, et les villages situés sur les terres des loups avaient paru perdus d'avance à l'état-major qui décidé qu'il était préférable de protéger les villes. Cette déception de laissés pour compte se transformera en une agressivité non voilée si les envoyés du Roy commencent à se la jouer, ne font pas amende honorable pour ces « oublis volontaires » ou disent qu'ils ne sont pas responsables, que les gens qui ont décidé ça ne constituent plus l'état-major actuel, etc. De prime abord, le froid provoqué par cette affaire cessera au bout de quelques jours passés à Souterre.

La situation à Castel Souterre

Strix est d'abord revenu à Castel Souterre. Il a constaté la décrépitude de l'antique place forte et a décidé de s'installer dans un endroit plus amène et mieux protégé, le temps qu'on fasse des travaux ici. Il s'est donc imposé dans le palais du comte Vespertilio de Mortifer, où il est encore. Castel Souterre est donc le lieu de travaux de réaménagement. Une trentaine de vampires y travaille sans relâche, aidés de zombies et d'esclaves humains capturés au petit bonheur la chance.

Tant que le conseil des pères n'a pas statué sur leur sort; la population est assez peu loquace avec les étrangers. Quel bien peuvent-ils apporter au village ? Le vieux Joey pourra s'occuper des chevaux pour quelques pièces d'or. Il n'a jamais vu de ces bêtes là, mais ça ne doit pas être trop différent des rennes dont il a la charge. On le trouvera dans sa maison délabrée qu'il habite près de l'enclos à bêtes, à proximité des remparts. La maison en question n'est rien d'autre qu'une grange à fourrage. Le village ne comprend pas d'auberge, les personnages et leur troupe seront répartis dans quelques granges, et on leur autorisera de dresser leurs tentes à l'abri des remparts.

Les joueurs auront du mal à discuter de vampires avec la population : c'est là une conversation obscène qui crispe bien des esprits. Un peu comme un honteux secret de famille qui ne regarde pas les voisins, et encore moins les étrangers. Seuls les jeunes, curieux de la nouveauté ou simplement bravaches, abordent le sujet. Ainsi que le conseil, s'ils jugent pouvoir tirer quelque chose des joueurs.

Quant à savoir si un certain Fran Xapp'ha passe parfois au village, il faudra manoeuvrer pour passer la suspicion légitime. Qu'est-ce que ces étrangers peuvent bien vouloir à un des nôtres, et d'abord comment le connaissent-ils ? Le fait est que Fran est une célébrité locale. Tout le monde connaît sa nature vampirique mais rares sont ceux que cela effraie. Il faut dire que Fran a plusieurs fois démontré son attachement au village en sauvant l'un ou l'autre de ses habitants d'une mort certaine (l'arrière-grand-père de Tumrat n'aurait pas eu de descendance s'il était resté coincé sous ce gros sapin, Tumrat lui-même aurait fini dans le ventre d'un loup si Fran n'avait pas botté les fesses du carnassier, et Joey lui doit même plusieurs fois la vie sauve). Le vampire loufoque quitte parfois le village pour de longues périodes, mais ces derniers temps, il est là et passe ses soirées à la taverne. Cette dernière n'est en fait que la grange d'un exploitant agricole transformée chaque soir en troquet de fortune. On y recycle le surplus de pommes de terres en alcools forts et eaux de vie basiques. Le tenancier **Falmor** sert la clientèle avec toute la gaieté possible (à savoir, pas beaucoup), récupérant quelques pièces de cuivre pour couvrir ses frais.

Fran Xapp'ha sera assis là, comme tous les soirs, sur son banc réservé, près du feu, sirotant son schnaps dans lequel il fait décanter quelques herbes de son cru. Les gens le considèrent avec un mélange de crainte et de respect. On lui parle un peu comme au grand père sénile, à ceci près que ce vieillard là est bien valide physiquement.

En route pour le sommet

Les joueurs pourront être effrayés ou intrigués par cet étrange personnage. Saldon aura dit qu'il fait partie des vampires renégats, mais Fran dit ne rien savoir de ce type de groupuscule. Il a l'air totalement perdu quand on lui parle de mouvement dissident, et annonce qu'il ne prend pas parti. Seulement, quand on lui parle de Strix, ses yeux deviennent ronds et il demandera ce que veulent les joueurs, en définitive. Le nom de Strix agit sur

Fran est tout sauf un vampire ordinaire. On pourra apprendre son histoire en posant les bonnes questions à certaines personnes, comme les membres du conseil.

Abandonné à sa naissance pour des raisons restées mystérieuses, le petit Fran fût adopté par un vieux couple du village de Souterre. Il y vécut des jours aussi heureux que possibles, ignorant sa vraie nature, que ses parents adoptifs lui avaient consciencieusement cachée. Il va sans dire que le cas Fran avait longuement et souvent débattu au conseil du village, Fran ayant finalement été unanimement accepté. A l'adolescence il suivit un groupe d'aventuriers de passage afin de « voir du pays ». Il revenait de temps à autres, de plus en plus riche et finit par se marier avec une jeune fille ramenée de l'étranger et aussi délurée que lui. Les habitants de Souterre l'avaient pourtant mis en garde contre les ennuis qu'une telle vie pourrait lui apporter. Le malheur finit par frapper au moment où plus personne ne l'attendait. Lors de sa nuit de noce, Fran emporté par l'extase de l'instant mordit sa femme et la saigna à vif pour se repaître de son sang. N'étant pas préparé à ce genre de pulsions, il en ressentit un remord tel qu'il bascula dans la folie : il venait de tuer l'être qu'il chérissait le plus au monde. Fran développa alors une double personnalité, comme pour se convaincre qu'il n'était pas l'auteur de ces crimes. Ses habitudes se divisèrent bien vite en deux types de lignes de conduite prédéfinies : celle de la bête (au cours de laquelle il se conduirait comme un animal en chasse et se repaîtrait de ses victimes), et celle du fou (au cours de laquelle il écrirait et chanterait des chansons sans queue ni tête pour la famille qu'il a perdue à jamais). Cette histoire se déroula il y a plus de quatre siècles et resta cependant très présente dans la communauté de Souterre et de ses environs. Sa morale prouve qu'il ne faut pas partir chercher les problèmes si on est un brave petit gars et qu'on ne veut pas finir comme ce pauvre Fran Xapp'ha… Ce dernier est devenu le symbole de la perfidie du monde extérieur. Fran ne s'est pas attaqué à un seul habitant de la région depuis qu'il a tué son épouse Yamali. Bon, c'est vrai que, parfois, des étrangers de passage disparaissent « mystérieusement » mais, plus généralement, il se nourrit de viande de rennes et d'animaux sauvages.

lui comme une sorte de bâton. S'il comprend que les joueurs veulent empêcher le retour définitif de Strix, il se mettra presque entièrement à leur service.

Fran pourra peut-être leur dire qu'il était allé une fois à un rassemblement de vampires, il y a maintes années. Lors de ce rassemblement, il avait été méprisé, ignoré ou rabaissé par les vampires plus vieux que lui. Il s'attendait à cela, mais les pires furent les adorateurs de Strix, notamment les plus anciens, qui le battirent comme plâtre parce qu'il n'avait pas effectué un signe distinctif d'usage dont il ignorait jusqu'à l'existence. Presque détruit, un des Protecteurs l'amena loin de ce rassemblement et le fit soigner par ses serviteurs. Ce Protecteur, nommé Saldon, signala dès son retour au rassemblement que ce jeune et insolent vampire avait trépassé. Fran refuse viscéralement l'idée que ces esprits obtus puissent gagner encore davantage de pouvoir par le retour de Strix, et fera tout pour handicaper leur retour en grâce. Il acceptera de mener les joueurs à Castel Souterre par la voie la plus sûre : la falaise.

Castel Souterre

Forteresse réputée imprenable, Castel Souterre est creusée à même la roche dans la partie haute d'un pic montagneux. Une dizaine d'étages labyrinthiques se succèdent en salles, en couloirs et en escaliers sur une soixantaine de mètres de hauteur. Invisible depuis le sol, la partie haute du pic est couronnée d'un petit castel de mode gothique.

Véritablement prévu pour être accédé par la voix des airs, Castel Souterre ne possède qu'une porte à pont-levis, donnant sur une crête montagneuse à l'arrière du pic. C'est uniquement par cet éperon étroit que les rares visiteurs piétons peuvent accéder d'abord au château, puis aux salles souterraines.

Mais avant de prendre la route, il insistera pour chanter quelque chose pour les bons habitants de Souterre. Fran chante plutôt bien, seulement ses textes sont parfois un peu étranges. Bizarrement, au cours des siècles, il a fini par modifier les goûts musicaux des habitants si bien que ceux-ci se massent avec ferveur pour écouter leur barde préféré. Les personnages seront donc les seuls à être décontenancés en écoutant « Des Belettes ont Déchiré ma Peau », « Mon Luth veut Tuer Ta Maman » ou « l'Invocation et la Danse Rituelle de la Jeune Citrouille », à supposer qu'ils restent jusqu'à la fin du concert. Les airs sont entraînants, joués de façon énergiques, mais chantés de manière assez désinvolte et peu convenue.

Si les joueurs n'ont rien convenu, c'est avec la même démarche chaloupée et en sifflotant que Fran viendra les trouver aux dernières lueurs de la journée. Pour lui, la nuit présente des intérêts sérieux. Il n'y a pas trente-six solutions pour se rendre à Castel Souterre : la porte bien en vue sur un piton rocheux, ou la voie des airs. Et comme les personnages n'ont pas reçu d'invitations, soit on sait voler, soit on sait grimper. Nous voici donc partis pour une petite grimpette de quatre centaines de mètres. Les joueurs n'ont pas pensé aux cordes ? Il devrait y avoir moyen d'en trouver une ou deux sur place.

L'ascension dans la pénombre du monde de la nuit est une véritable gageure mais elle présente aussi l'avantage de la discrétion. Fran est suffisamment bon grimpeur pour récupérer d'éventuelles bourdes sans avoir recours au vol et insistera pour prendre les couloirs ombragés, malheureusement plus humides. Il ne devrait normalement rien arriver de sérieux aux joueurs pendant l'escalade, sauf s'ils font vraiment et délibérément les imbéciles. Le savoir-faire et l'expérience de leur guide suffiront à faire le reste. Le plus difficile sera de supporter les chansons et les sarcasmes : « Si vous ne savez pas grimper, j'espère au moins que vous savez tomber ».

La paroi est presque verticale et présente quelques paliers où il est possible de reprendre son souffle. Regarder vers le bas n'est certainement pas une bonne idée. En fonction de leur prestation, les joueurs arriveront en haut dans un état plus ou moins avancé de fatigue physique et morale.

A une centaine de mètres du sommet, le silence devient pesant. Même Fran a cessé ses chansons étranges. Il se contente d'écouter le vent. Se retournant vers les joueurs essoufflés, il annonce stoïquement qu'un danger les attend en haut, et qu'il va falloir se montrer brave. Le vampire reprend son ascension, toujours dévidant la corde derrière lui à l'intention des joueurs puis disparaît derrière une anfractuosité. Voilà les joueurs livrés à eux mêmes à trois cent mètres du sol, un danger inconnu devant eux.

Lorsqu'ils en auront assez d'attendre, les personnages reprendront l'ascension. Très rapidement, ils arrivent au niveau des galeries de Castel Souterre : de longues meurtrières fendent la roche pour amener la lumière et l'air dans la forteresse vampire. Les entailles sont trop fines pour pouvoir entrer, mais les personnages pourront jeter un oeil occasionnel et contempler les esclaves travaillant d'arrache pied à l'aménagement des salles.

A quelques mètres du sommet, on distingue nettement une plate-forme ouvragée, invisible depuis la vallée. La corde laissée par Fran est accrochée à une gargouille, deux mètres en contrebas des meurtrières. Un chemin de ronde étroit court tout le long du petit muret.

Retour à Castel Souterre

Alors que les personnages entament leurs derniers mètres, un long hurlement de loup retentit. A quelques dizaines de mètres en vis à vis, un loup-garou bipède en armure de maille hurle à la lune en tenant un vampire par le col. Le malheureux hurle aussi, mais de peur. Ses pieds s'agitent dans le vide et une épée lui traverse le poitrail. Le loup-garou reprend sa lame par la poignée et la retire du futur cadavre, qui dégringole jusqu'à Souterre. En levant la tête, il remarque les joueurs. Après un bref moment d'interdiction, il hurle à la lune, grimpe et disparaît derrière la muraille.

Voilà un petit préambule qui devrait pour le moins interloquer les joueurs. Le fait est que les personnages arrivent après la bataille : pendant qu'ils faisaient de l'alpinisme, la grande horde de Carnis a pris Castel Souterre d'assaut. Les pertes ont été énormes des deux côtés. L'effet de surprise et l'attaque éclair ont joué en faveur des assaillants pour la prise du château et des premiers mètres de souterrains. Les profondeurs ont par contre été payées au prix fort ! Castel Souterre est une place inexpugnable réellement bâtie pour la défense : une poignée de vampires peut tenir sans soucis, même armés de tapisseries et de pinceaux ! Après une progression fulgurante, la meute s'est brisée sur une résistance farouche : les derniers défenseurs se sont réfugiés dans les étages inférieurs et on organisé le siège.

Les personnages débarquent sur un statu quo : dans les profondeurs du castel, une centaine de lycanthropes campent sur leurs positions, maintenus en respect par une poignée de vampires commandant à quelques zombis. Dans les dédales supérieurs, de rares lycanthropes errent à la recherche d'ennemis inexistants. Une dizaine d'entre eux font la navette entre

les couloirs jonchés de cadavre et la surface pour y entasser les dépouilles.

Sur le plateau à l'avant du château, le spectacle est saisissant. Les portes sont grandes ouvertes, défoncées. Une bonne centaine de corps sanguinolents et affreusement mutilés sont entassés en petits monticules épars de deux ou trois individus. S'y mêlent des carcasses imposantes de loups-garous et de Garols, des corps malingres de zombies et quelques dépouilles de vampires. Le château est entièrement vide en dehors de quelques hommes-loups et lycanthropes restés en arrière pour achever les agonisants et mettre le feu aux cadavres à l'aide d'une torche et d'un liquide verdâtre (une flasque de feu grégeois).

Si les joueurs sont montés sans renforts, ils ne font pas le poids devant ces vétérans surhumains et devront trouver un moyen de pénétrer en catimini dans la place forte. Escalader les murailles ? Se souvenir de l'entrée latérale menant aux écuries des chauves-souris géantes qu'ils avaient empruntées lors de leur première visite ? Ou pourquoi pas tenter de négocier avec les Lycanthropes ? Les hommes-loups sont suffisamment civilisés pour emmener des prisonniers potentiellement importants à leur chef. Ce ne sera pas le cas de Garols de base ou de certains loups-garous excités par l'odeur du sang et du feu.

L'atmosphère dans le dédale souterrain est oppressante, le danger est partout : un Garol égaré, un homme loup en pleine ronde, un vampire tentant une sortie. Il convient d'avancer prudemment parmi les couloirs et les salles désertées.

Et si...

… Les joueurs étaient en danger de mort ?

Rapide comme le vent, agile comme un lapin sous ecstasy, Fran sortira d'on ne sait où et se jettera dans la mêlée. En dehors de son altruisme congénital, les joueurs sont à ses yeux les seuls capables de stopper le péril Strix et il est prêt à donner sa vie pour leur permettre de mener à bien cette grande mission. Sous le coup de cette frénésie suicidaire, il s'avère un adversaire redoutable... Mais pas invincible. Notez que Fran pourrait tout aussi bien débarquer au mauvais moment ou s'en prendre aux mauvaises cibles…

Il est aussi probable que les joueurs se trouvent un allié plus improbable. Au tout début de cette campagne, ils auront peut-être appris la disparition d'un(e) villageois(e), peut-être était-ce juste une rumeur à Blainfol, ou un soldat d'Aboresme enlevé sous leurs yeux. Peut- être plus simplement était-ce l'un de ces bûcherons qui les avaient accueillis lors de leur fuite de Blainfol. Les joueurs pourront se trouver nez-à-nez avec l'individu en question. Il pourrait avoir été accepté dans la meute dont il partage le mode d'existence violent et fier. L'individu déteste la faiblesse mais ne se départit pas entièrement de son humanité. Il pourrait aussi s'agir d'un individu transformé en loup-garou à la suite d'une morsure, et qui n'assume pas entièrement son nouvel état.

La salle d'apparat où les joueurs avaient été accueillis par Estragornir, là où la boite se trouvait (et où elle se trouve encore), est située plus bas dans la montagne. Il y a cependant un problème de taille : elle est située au centre de l'ouvrage défensif des assiégés et leur sert actuellement de QG.

Les joueurs ne tarderont pas à tomber sur le campement chaotique des assiégeants. Le bruit et l'odeur leurs permettront d'être avertis bien à temps pour envisager de passer inaperçus. Les lignes de lycanthropes sont constituées de quelques « tas » épars d'une trentaine d'individus campant à même le sol de salles grandioses. De fréquentes navettes font la liaison entre ces campements de fortunes, relayant les informations et prévenant de toute tentative de sortie des assiégés. Chaque « tas » comprend un ou deux gradés et un lot de soldats. Le « tas » du général Larkh comprend essentiellement des Loups-garous et quelques Garols ; il garde en outre une troupe de quinze hommes loups en retrait de son propre campement. Il se méfie de ces soldats d'élite trop ordonnés et issus de la garde personnelle de Carnis. Le Thnesk n'aurait-il pas confiance en lui ? Larkh veut démontrer son dévouement et sa valeur, il est décidé à n'employer les hommes loups que dans un cas d'absolue nécessité pour leur accorder le moins de gloire possible.

Difficile récupération

La situation est suffisamment compliquée pour permettre aux joueurs d'échafauder divers plans de récupération de la boite. Trois possibilités distinctes se dégagent assez nettement.

Les joueurs seront certainement tentés de faire cavalier seul. Après tout, cette guerre ne les concerne pas, alors autant laisser ces gens s'étriper entre eux. Il faudra d'abord entrer dans le camp retranché des vampires en esquivant les gardes des deux factions. Les vampires ne s'étant pas donnés la peine de connaître leur cheptel humain, ils seront susceptibles de penser que les personnages font partie de leurs esclaves, sauf si bien sûr les personnages arborent des vêtements ou des armes trop typés. L'approche discrète est particulièrement délicate, sauf à connaître un passage secret. Le plus simple serait de créer une diversion, par exemple en provoquant une escarmouche qui dégénérera certainement en grosse baston. Dans le camp vampire, la situation n'est pas glorieuse. Une vingtaine de zombis et autant d'humains sont positionnés dans le couloir à meurtrières ceinturant les dernières salles défendues. Au-delà de cette enceinte s'étalent quelques salles immenses abritant des objets hétéroclites couverts de draps blancs : la remise des objets pendant les travaux. Elles ont été reconverties en armurerie, en réserve de nourriture et en mouroir où sont entreposés les cadavres de quelques vampires. Quelques humains conva-

La boîte blanche

Il s'agit d'un cube d'une dizaine de centimètres de côté. Il semble taillé dans un bloc d'ivoire et ne présente aucune ouverture visible. Quelques inclusions de nacre et d'argent rehaussent chacune des six faces. Dès qu'un être proche du Phuomos touche la boîte, des runes dorées apparaissent partout entre les inclusions. N'importe quel Faëric dont la balance penche en direction de Phuomos pourra comprendre cette suite de symboles sans jamais les avoir vus auparavant. C'est comme si quelqu'un les lui soufflait dans sa tête. La signification est simple : il s'agit d'une incantation à prononcer pour ouvrir la boite. La boite ouverte révèle un second couvercle scellé garni d'autres inscriptions luminescentes dont la signification n'apparaît cette fois pas clairement.

Un Faërique érudit en sciences occultes sera capable d'extraire plus d'informations de cette suite de caractères luminescents. Il pourra y deviner les prémisses d'un long rituel débutant par un sort de lumière. Il comprendra que le rituel est composé d'un grand nombre de phases dont les instructions n'apparaîtront qu'une fois la phase précédente achevée. Il sentira en outre que chaque phase demande un fort investissement en Faër et qu'une fois débuté, le rituel ne peut être enrayé : l'officiant qui commencera la lecture sera pris d'une transe, et poursuivra le rituel dans son intégralité ou jusqu'à tomber d'épuisement. Si le premier officiant venait à tomber, un autre pourra prendre le relais. En fait, le premier individu, faërique ou non, qui fixera les symboles sera envoûté par le rituel et le poursuivra.

lescents s'y reposent après avoir été soignés, un humain est en effet moins fort mais plus intelligent qu'un zombi. Les sept derniers vampires partagent leur temps entre les meurtrières, le chevet des malades et des morts, et les arrière-salles où ils échafaudent des plans de sortie et tentent d'entrer en contact avec Strix. Les personnages pourraient fortuitement apprendre que la majorité des assiégés désavouent secrètement leur chef de guerre : la doyenne **Dolores Malfemina** est une excellente décoratrice d'intérieur, mais sur le plan militaire, elle est bien moins compétente que sa cadette **Hanima Torturensi**. Certains vampires complotent pour se débarrasser de leur chef et permettre son remplacement. Les autres seraient certainement peinés de l'apprendre.

Si les joueurs venaient à être pris (ils pourraient aussi choisir de provoquer la rencontre), ils seront conduits devant Dolores pour interrogatoire. La doyenne, tirée à quatre épingles, l'air revêche, raffinée et « très classe » leur posera un certain nombre de questions incongrues sous le regard courroucé d'Hanima : sont-ils des loups-garous ? Sont-ils les renforts envoyés par Strix ? Préfèrent-ils le carmin d'alizarine ou le bleu céruléen ? Elle s'intéressera aussi certainement à toutes les informations que les joueurs pourront lui donner sur l'organisation des assiégeants. Une association sera tout à fait possible : Dolores est prête à certains compromis pourvu qu'on lève le siège, et c'est une femme de parole. A l'inverse, Hanima juge que la parole donnée aux races inférieures ne compte pas. Si les vampires venaient à l'emporter sur leurs assiégeants (ce qui semble assez douteux), elle n'hésitera pas à s'opposer à sa supérieure sur la question de laisser la vie sauve aux joueurs… Alors pour ce qui serait d'une certaine boîte promise avant la bataille, n'y comptez même pas. Gageons que les personnages auront le bon goût de s'éclipser sans demander leur reste et de revenir très rapidement en force pour prendre la place exsangue avant l'arrivée de renforts. Il est néanmoins plus probable que les loups-garous l'emportent. Les personnages devront alors comprendre que leur salut est dans la fuite, faute de quoi ils seront faits prisonniers et menés à Carnis. Quant à la boîte, elle fera le trajet avec eux ou sera laissée sur place avec quelques rares autres « saloperies phuomiques ».

Enfin, les personnages pourraient tout aussi bien être amenés à pactiser avec les loups-garous. Les lycanthropes sont certes bruts de décoffrage et ont facilement tendance à considérer les humains comme du gibier, mais étrangement, ils sont assez ouverts d'esprit. Les personnages seront amenés devant le général **Larkh**. Après un bref interrogatoire, si les joueurs ne font pas de bourde monumentale, le lycanthrope sera facilement convaincu que les ennemis de ses ennemis pourraient être ses amis… Ce qui ne l'empêchera pas de les faire surveiller ou chaperonner par un fidèle. En outre, Larkh dévoilera les raisons de sa présence sans aucune appréhension, il n'est pas dans sa nature de tortiller de la queue pour pisser droit : Strix a trahi son frère Carnis : il a d'abord essayé de brûler le Monde de la Nuit, et maintenant il tente de l'ensevelir dans une substance maligne qui tue les hommes et, en corollaire, les loups-garous. Les informations ne sont pas tout à fait correctes, aux joueurs d'en tirer partie. Le plan de Larkh est simple : affamer un peu, puis lancer une attaque sur plusieurs fronts. Si les joueurs peuvent lui proposer mieux en terme de minimisation des pertes, il leur en sera reconnaissant. Le chef des lycanthropes ne fera aucune promesse concernant une certaine boîte. Il préfère attendre la fin de la bataille pour y voir plus clair. Larkh n'a pas l'intention de laisser un artefact dont il ne sait rien entre les mains d'hurluberlus travaillant pour le Royaume et il faudra négocier âprement pour obtenir l'objet. Le plus simple sera de dire la vérité : Larkh est en effet lui aussi intéressé par la disparition du ver. Comme il n'a aucun moyen de vérifier qu'on ne lui raconte pas de mensonge, il voudra certainement que les joueurs l'accompagnent chez Carnis pour faire leur œuvre. En fonction de l'éloquence des joueurs et de son opinion pour eux, il finira certainement par consentir à un compromis entre : « la boîte reste aux loups-garous et on se donne rendez-vous devant le ver dans deux décades » et « prenez la boîte, mais vous serez escortés par ces dix hommes-loups de la garde personnelle de Carnis ». Larkh n'en fera certainement pas mention, mais il a besoin des personnages : dès le premier regard porté sur la boîte, il a compris qu'il s'agissait d'un artefact de Phuomos, un objet qu'aucun de ses pairs n'est capable de manipuler !

Le plus simple pour les joueurs serait en fait de profiter de la confusion des combats pour semer leur chaperon et s'enfuir avec la boîte. Ils se priveront néanmoins d'un bon appui pour la suite : Larkh se souviendra d'eux…

Et si…

… On récompensait enfin les joueurs ?

La salle des anciens regorge littéralement d'objets : potions, livres, armes, armures ; historiques, faeriques ou simplement artistiques. S'ils font partie d'un quelconque camp vainqueur, les personnage auront indubitablement droit à un cadeau de la part de leurs alliés. Au meneur de décider en fonction de ses joueurs et de la situation. Notez tout de même que les articles de Phuomos ne sont pas légion ici.

Et si...

… Les personnages libéraient des prisonniers ?

Les vampires de Castel Souterre retenaient de nombreux humains prisonniers. Entre la peste et le choléra, ceux-ci ont choisi le plus évident : les loups-garous mangent indubitablement leurs victimes. C'est donc avec une ardeur redoublée qu'ils ont défendu les positions de leurs bourreaux vampires. Les joueurs auront bien du mal à plaider leur cause auprès de Larkh, et bien plus encore auprès de Dolores, mais s'ils y parviennent, ce sera clairement un acte qui comptera dans la suite. Leur réputation grimpera en flèche tant dans la population que dans les hautes sphères, et le meneur pourra faire intervenir occasionnellement les familles et amis des prisonniers dans sa narration pour débloquer quelques situations. Sans compter les prisonniers qui pourront suivre fidèlement les personnages.

Les joueurs sont maintenant en possession de la boîte et de son manuel d'utilisation (encore faut-il savoir le lire). Ils n'ont plus qu'à retrouver le ver et à l'enfermer. Le plus tôt sera le mieux, mais il est envisageable de faire quelques crochets, parfois obligés (Carnis ? Agony ?). Les personnages seront vraisemblablement accueillis en héros à Souterre, et pour un soir, on oubliera les antagonismes et les statuts sociaux au cours d'une grande fête. S'il est encore en vie, Fran sera très triste de voir ses nouveaux amis le quitter… Mais nul doute qu'on le retrouvera au moment le plus incongru. Les personnages quitteront probablement les montagnes avec leur escorte royale et accompagnés de dix hommes-loups en armure. Cet étrange équipage se déplacera à fond de train (les royaux et les joueurs à cheval, les hommes-loups à pied, et ces derniers ne sont pas beaucoup plus lents que les cavaliers) pour tenter de couper la route du Ver de Ténèbres. Les paysans questionnés sur le chemin pourraient faire état de la direction prise par le Ver après Bosmia : le Ver aurait longé la limite des terres vers le Sud-Est. Le chemin le plus court vers la capitale du Duché de Parclos, la ville de Closia. C'est la trajectoire de la Grande Route du Nord, avec une multitude de petits villages qui n'auront pas manqué de se faire happer par le Ver de Ténèbres…

Et si…

… Vous manquiez d'idées pour égayer le voyage ?

Lorsque les joueurs sont partis avec Fran, Majeuneau a voulu les rejoindre pour leur prêter main forte, mais il s'est perdu en route. Il est tombé nez à nez avec l'arrière-garde des armées de Carnis, qui avaient acculé un érudit Faër. Il faudra, en partant de Souterre, localiser les soldats royaux, les rejoindre et les mener hors de la ténébreuse forêt qui grouille maintenant de loups-garous. L'érudit pourra manipuler la boîte.

Un des gars de la troupe royale a été mordu par un loup-garou dans les montagnes et n'a rien dit… On le voit petit à petit devenir malade. Ses anciens camarades veulent le trucider…

Le rituel

Il faudra neuf jours de chevauchée soutenue pour atteindre la région de Parclos. Retrouver la trace du ver sera chose aisée. Dans un rayon de 50 kilomètres, tous les habitants ont une connaissance approximative de sa position. L'effrayante traînée noire semble avoir grossi depuis la dernière rencontre : elle atteint six mètres de diamètre et avance un peu plus vite. Les joueurs se seront peut-être entourés de quelques faëriques ou d'un focus de Faër en prévision de la débauche de magie à venir. Il serait préférable qu'ils commencent le rituel à bonne distance de l'abominable noirceur, histoire de laisser au ver une certaine distance pour freiner. Sans quoi, les incantateurs seront happés par la sombre masse et devront se sortir des cauchemars qu'il colporte avant de pouvoir entamer quoi que ce soit d'autre.

Les joueurs ignorent tout du déroulement du rituel, tout au plus savent-ils qu'ils doivent se laisser guider par les inscriptions. Dès la lecture des premiers mots, les yeux de l'incantateur se révulsent, sa voix est amplifiée et modifiée comme si elle était proférée pas plusieurs personnes simultanément. Une lumière pulsante sort de la boîte. L'effet sur le ver est immédiat : il hésite à peine avant d'obliquer droit sur l'incantateur en accélérant sa course.

La seconde phase débute dès que le ver est à portée : elle consiste à l'endormir, le mettre en stase. La lumière de la boite devient rougeâtre, et deux heures durant, l'incantateur dodeline de la tête en proférant des sons incongrus. La colonne de noirceur s'immobilise lentement jusqu'à stopper totalement sa progression. Lentement, on voit le ver se matérialiser : une sorte de limace noirâtre de la même section que la trace noire et longue du double. Cette phase nécessite peu de Faër mais beaucoup d'endurance physique. Il est vraisemblable qu'un grand nombre d'officiants se succéderont pour la mener à terme.

Et si…

… L'incantateur était perdu dans la mélasse noire ?

Ses amis auraient intérêt à l'y chercher sans quoi, s'il venait à tomber de fatigue, le rituel serait interrompu et le ver finirait par reprendre sa progression

La troisième phase consiste à forcer le ver à augmenter sa densité de Thnesk. Elle requiert un peu d'endurance et énormément de Faer. Des spectateurs inopinés pourraient voir, dans le reste des terres, la trace de Ténèbres se rétracter, trembler, éjecter des cadavres d'individus et d'animaux littéralement morts de peur. Depuis sa naissance dans le Duché d'Abosme, la « queue » du ver sera rappelée à sa tête, un peu comme un immense yo-yo remontant vers le doigt. Au fur et à mesure que cette masse de ténèbres avancera jusqu'à Closia à une vitesse hallucinante, la limace est submergée de ténèbres. Elle devient de plus en plus noire, des éclairs noirs commencent à se produire dans son corps et sa surface est comme en ébullition.

La quatrième phase débute soudainement lorsque la limace commence à « déborder ». Elle semble fondre sous sa masse et des traînées de ténèbres rapides comme de la lave hawaïenne ne tardent pas à entourer l'incantateur formant un cercle parfait d'une dizaine de mètres de rayon autour de lui. L'incantation se poursuit, harassante. Chaque heure, les jets de résistance s'enchaînent. Si trop d'incantateurs tombent de fatigue, le premier à être tombé inconscient se révèle de sa léthargie, faible, mais capable de reprendre le rituel. Bientôt, le cercle de ténèbres ayant pour centre les incantateurs s'élève doucement en cylindre vers le ciel. Deux heures plus tard, une immense colonne noire et visqueuse atteint les nuages dans un déferlement d'éclairs et de tonnerre. La pluie se met à tomber sur le carré de pelouse encore visible où se tiennent les incantateurs, unique signe qu'ils ne sont pas morts et n'ont pas encore été happés par cette Bête de Thnesk ! Seuls le cercle de couleur vert sombre sur lequel ils sont et le petit cercle de lumière tout là haut rattachent encore les personnages à la réalité. Au sommet, vers les nuages, le cylindre tournoie, et se déforme. C'est maintenant comme si les joueurs étaient au fond d'un vase obscur. Les ténèbres s'élèvent encore un peu et retombent à l'intérieur du « vase ». La masse poisseuse chute au ralenti vers les incantateurs. Les personnes à proximité sentent une fatigue soudaine alors qu'un grand nombre de points de faër leurs sont enlevés. Un « clac » retentit, la boite vient de s'ouvrir. Et une lumière aveuglante en jaillit. La colonne de ténèbres accélère sa descente et finit par s'engouffrer dans le réceptacle tenu à bout de bras par les officiants. Il faudra tout de même quelques bonnes minutes d'une tension redoutable, et pour les incantateurs et pour les bras, avant que la totalité de la colonne n'ait été aspirée. A cet instant précis où la dernière parcelle de ténèbres disparaît, c'est comme si le poids du monde venait de tomber dans cette ridicule petite boîte. Les incantateurs ne pourront supporter son poids et elle tombera au sol en se fermant instantanément dans un « clap » sonore.

Maintenant que ténèbres et lumière ont disparu, le paysage semble incongru tant il est anodin. Seule l'averse trahit la réalité de ce qui vient de se produire. La pluie tombe dru maintenant, comme si elle lavait le monde et faisait oublier les mauvais moments passés, par une douche fraîche et revigorante.

Vers l'équilibre

...Veuillez laisser le monde dans l'état où vous l'avez trouvé, merci.

Strix n'a pas fait exprès d'ulcérer son ami Carnis, il l'a juste oublié... Il a beaucoup « d'affection » pour son frère Thnesk, mais il était fatigué, si fatigué… En passant sa convalescence chez Carnis, il aurait pu tout avoir.

Dans le doute Carnis n'est pas prêt de laisser passer les oublis de son compère : c'est la Guerre. Les armées de Carnis vont traquer Strix pendant quelques semaines, jusqu'à l'annihiler totalement. Le Seigneur des Loups Garous n'a pas l'intention de détruire tous les vampires, il en même un certain nombre qu'il affectionne particulièrement, il lui faut juste reprendre l'ascendant. Ce qu'il fera en profitant des dissensions entre eux et de la faiblesse de leur père.

Le Royaume n'aura même pas à lever le petit doigt pour que Strix soit défait. Bien sûr, le Roy n'aimerait pas dire que ses troupes n'ont rien fait contre ce péril, et il va lancer quelques expéditions légères pour la forme, également histoire de contrer les déplacements des armées de Garous sur les terres du Royaume.

Et si...

Les deux Thnesks menaçaient de se rabibocher ?

Après tout, il ne s'agit là que d'un malentendu ! Et puis il existe de nombreux acteurs qui pourraient oeuvrer à cette réconciliation. Les Mortifers par exemple ont passé de longues années dans l'entourage de Carnis et pourraient tout à fait jouer le rôle d'intermédiaire. Cette alternative tripartite promet de riches heures de jeu tant sur le plan diplomatique que sur le plan de l'action. Elle risque néanmoins d'avoir des implications assez drastiques sur le paysage du monde de la nuit et de déroger à la sacro-sainte règle du « veuillez laisser le monde dans l'état où vous l'avez trouvé ».

Et si…

finalement tout revenait en place tout seul ?

Après tout, le rituel de renaissance ne s'est peut être pas déroulé complètement comme il le fallait… Après quelques mois

de pagaille Strix finira par se dissoudre dans le néant, et la situation reviendra à la normale sur un beau champ de ruines.

Epilogue

Dans les grottes les plus reculées du monde de la nuit, de vieux vampires pansent leurs plaies. Ce cuisant échec leur aura au moins appris que leur père pouvait être rappelé à la vie… Commence aussi le travail d'introspection. Certains détails sont ressassés et on soupçonne rapidement la présence de traîtres dans leurs rangs. La chasse est ouverte, les purges ne font que commencer...

De son côté Saldon s'active dans les rues d'Agony. Il possède bien d'autres noms et bien d'autres propriétés. Avec la reconstruction du monde de la nuit il compte bien faire prospérer ses affaires… Mais du plus loin possible. La vente d'une partie de ses propriétés lui a permis la préparation d'un voyage dans d'autres mondes, pour affaires et agréments. Il n'est pas impossible que les joueurs croiseront à nouveau la route du gentleman vampire.

Glossaire des termes Katuriens

Les divers textes de ce numéro comprennent des termes spécifiques à l'univers de Katura. Plutot que surcharger les textes nous avons préféré rassembler les explications dans un petit glossaire.

En quelques définition succinctes, ce petit dictionnaire a pour ambition de donner une idée générale de l'univers de Katura, ou du moins une intuition suffisante pour jouer nos scénarios dans une ambiance proche de l'univers tel qu'il est décrit dans les règles. Il est entendu que rien ne remplacera une lecture des dites règles.

Les termes ont été classés par ordre alphabétiques dans trois parties distinctes.

Concepts fondateurs de l'univers de Katura

Un (Le ?) concept sous-jacent à Katura est le Faer, une sorte d'énergie «magique» qu'on pourrait rapprocher de «la force» dans star wars. Le Faer est considéré différemment suivant qu'il est utilisé à des fins créatrice ou destructrice. A l'origine le Faer était dispensé par Eikos, une entité réalisant l'équilibre des forces à l'instar de Shiva dans la cosmogonie indoue. A l'époque de jeu, Eikos est «mort» depuis longtemps et le Faer est dispensé par deux entités Faeriques héritant chacune d'un des aspects du Faer. Ces entités sont Thneskos pour la destruction et Phuomos pour la création. A Katura il n'y a donc pas à proprement parler de dieux, il y a ces deux principes fondamentaux et les entités qui les incarnent. A défaut d'être vénérées, elles sont souvent célébrées. Les êtres vivants sont tous sensibles au Faer et sont plus ou moins attirés par l'une de ces voies. Certains ont en outre la possibilité d'utiliser consciemment cette énergie magique, on les appelle Faerics.

L'antagonisme à Katura ne se fait donc pas entre le bien et le mal, mais entre création et destruction... Une nuance qui peut parfois prendre tout son sens.

- **Eikos :** C'est l'entité qui a créé Katura, qui est à l'origine du Faer et réalisait la balance parfaite entre ses deux aspects. Elle est «morte» depuis longtemps, et à l'époque du jeu il semblerait qu'elle se soit réincarnée quelque part.
- **Faer :** Le «fluide magique» de Katura.
- **Faerics :** Les êtres vivants qui savent utiliser consciemment le Faer.
- **Phuome :** Entité créée par Phuomos et représentative d'un de ses aspects.
- **Phuomos :** Entité créée par Eikos pour incarner l'aspect créateur du Faer.
- **Thnesk :** Entité créée par Thneskos et représentative d'un de ses aspects.
- **Thneskos :** Entité créée par Eikos pour incarner l'aspect créateur du Faer.
- **Thneskophuome :** Entité rarissime issue de l'union d'un Thnesk et d'un Phuome. Car les Thnesks et les Phuomes sont des entités incarnées et ont la capacité de se reproduire avec n'importe quel être vivant.

Mondes décrits dans le livre de règles

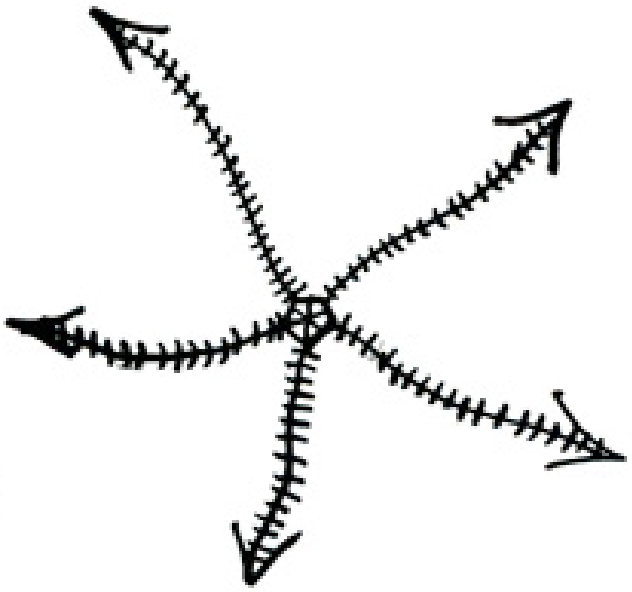
Initialement Katura n'était qu'une immense planète. A la mort d'Eikos celle-ci s'est morcelée en une kyrielle de mondes séparés les uns des autres par l'Apsuki, le «gaz» de l'apesanteur. Ces mondes sont invariablement «plats», par opposition avec la forme sphérique d'une planète, et flottent dans une bulle de Psuki, le «gaz» de pesanteur. Il est possible de respirer dans l'Apsuki comme dans le Psuki. Ces deux gaz se différencient par une dernière spécificité : contrairement au Psuki, l'Apsuki disperse l'eau et la rend intangible.

Ces postulats arbitraires et «baroques» permettent une isolation presque parfaite des mondes.

- **Apsuki :** le gaz d'apesanteur qui tapisse l'espace entre les mondes
- **Psuki :** le gaz de pesanteur qui entoure chaque monde de Katura
- **Borcelande :** Un monde contrasté et riche du point de vue des paysages, du climat, et des espèces vivantes. Mis à part la civilisation Favel, les habitants y sont plutôt frustres et brutaux. C'est aussi un des rares lieux où l'on peut rencontrer des dragons.
- **Monde de la Nuit :** Un monde froid car à bonne distance de toute sources solaire. C'est le royaume des loups garous et des vampires.
- **Otroi :** Un monde florissant et doux où coexistent humains Ménors, Elfes et Elfes du feu, chacun dans sa région respective.
- **Palagre :** Un monde essentiellement composé d'eau et d'iles que l'empereur a bien du mal à garantir des inévitables pirates. Une bonne partie de ce monde est aussi couvert par un immense continent inculte parcouru par des «cannibales» pacifistes.

Races et monstres décrits dans le livre de règles

Les mondes de Katura comprennent un grand nombre d'espèces intelligentes. Leurs noms sont souvent trompeurs car ils ont été empruntés au répertoire commun sans pour autant toujours correspondre à l'imaginaire collectif. L'intérêt de cette liste est donc de résoudre les éventuels mal entendus qui pourraient survenir.

- **Cannibales :** Humains à peau noire du continent de Palagre. Ils n'ont de Cannibale que le nom, quoique certains n'aient pas abandonné la pratique. Ils vivent en tribus primitives et apprivoisent de grands sauriens qu'ils utilisent dans leurs taches quotidiennes.
- **Dragons :** Le saurien que l'on imagine : grandes ailes, long cou et longue queue, une grande intelligence et un caractère trouble. Ils sont parmi les êtres les plus puissants et les plus faeriques après les Thnesk et les Phuomes.

• **Elfes :** Gracile, oreille pointue, aime les plantes et les animaux. Rien de spécial à en dire si ce n'est qu'ils penchent clairement du coté Phuomos.
• **Elfes du feu :** Alter ego de l'Elfe, avec la peau noire ainsi qu'un penchant avéré pour la violence et pour Thneskos. Ils vivent préférentiellement sous terre et se déplacent souvent à dos de salamandres géantes.
• **Favel :** Humanoïde mâtiné de félin. Leur civilisatoin est une des plus raffinée et évoluée.
• **Garol :** Une sorte de loup garou créé par carnis (le Thnesk de la lycanthropie). Plus proche de l'animal que de l'homme. peuvent transmettre la lycanthropie... Lorsqu'ils ne déchiquettent pas leur proie.
• **Homme loups :** Créatures créée par Carnis pour constituer sa garde personnelle. Bipèdes mâtinés de loup, bien plus réfléchis que leurs compères.
• **Loup garou :** La créature qu'on s'imagine. Son comportement diffère suivant son ascendance : les humains atteints de lycanthropie ne controlent ni la transformation ni leurs actes. Leurs descendants, si.
• **Lunaire :** Autour de certains mondes de Katura peuvent graviter des «lunes». Leurs habitants peuvent être de nature différente mais ils partagent des caractéristiques communes dues à l'évolution en Apsuki : infravision, mutisme, résistance accrue. Leur existence est plutôt méconnue et leur aspect effraye le commun des mortels.
• **Ménor :** Espèce très proche de l'homme quoique plus frustre. Habitant des montagnes d'Otroi.
• **Moshaïs :** Humains du désert de Borcelance qui partage son territoire avec les Favels.
• **Obsidian :** Vous voyez la créature d'Alien ? Bein ça ressemble à ça; au physique comme au caractère. Et ça vit généralement isolé sur les lunes.
• **Squamos :** Humanoïde écaillé et à tête de chevaline, habitant des profondeurs océanes de Pallagre. Ils constituent le quatrième pouvoir parallèle sur ce monde.
• **Vampire :** S'accrochent vaguement au mythe romantique du vampire : humanoïdes amélioré, généralement raffiné et appréciateur de bon sang. Leur espèce est un état et non une «maladie» : le vampirisme ne se transmet pas par la morsure mais par l'union.